

Design pro výuku inline bruslení

Aneta Horková

Bakalářská práce
2024

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Grafický design

Akademický rok: 2023/2024

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Aneta Horková**
Osobní číslo: **K21126**
Studijní program: **B0212A310004 Multimédia a design**
Specializace: **Grafický design**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **Design pro výuku inline bruslení**

Zásady pro vypracování

Rozsah teoretické práce minimálně 25 stran + obrazové přílohy (dokumentace praktické části). Práci odevzdat v elektronické podobě na Portál IS/STAG (dle předepsané univerzitní šablony viz Směrnice rektora č. 33/2019) a ve formátu PDF na 1 ks CD (DVD) nosiče, dále odevzdat 2 kusy výtisků práce – jeden v pevné vazbě (zde bude vlepeno CD/DVD), jeden v kroužkové vazbě a 1 výtisk graficky zpracované bakalářské práce, která má volnější grafickou podobu.

1. Teoretická část: grafické zobrazení sportu, web design, možnosti ilustrování, animování
2. Praktická část: design webové stránky pro výuku inline bruslení, ilustrace, animace

Rozsah bakalářské práce: viz Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam doporučené literatury:

ŘEZÁČ, Jan. *Web ostrý jako břitva: návrh fungujícího webu pro webdesignery a zadavatele projektů*. Jihlava: Baroque Partners, 2014. ISBN 9788087923016.
FORD, Rob, WIEDEMANN, Julius (ed.). *Web design: the evolution of the digital world 1990 – today*. [Köln]: Taschen, [2019]. ISBN 978-3-8365-7267-5.
MCMANUS, Sean. *Web design: in easy steps*. 5th ed. Warwickshire, U.K.: In Easy Steps, c2012. ISBN 9781840783803.
TAYLOR, Richard. *Encyclopedia of animation techniques*. Edison: Chartwell Books, 2003. ISBN 0785818057.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Jana Vyoralová, Ph.D.**
Ateliér Grafický design

Datum zadání bakalářské práce: **1. listopadu 2023**
Termín odevzdání bakalářské práce: **17. května 2024**



Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

prof. Mgr. A. Pavel Noga, ArtD.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. března 2024

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou 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 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 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 práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské 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 práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 1. 3. 2024

Jméno a příjmení studenta: Aneta Horková

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Úvod teoretické části zkoumá spojení mezi sportem, uměním a grafickým designem. Popisuje vznik a rozvoj moderního sportu a demonstruje grafický vývoj na příkladu designu olympijských her. Tato část rovněž představuje historii českého sportu. Další kapitola podrobněji zkoumá online sportovní materiály a analyzuje jejich vizuální aspekt. Součástí je rešerše existujících výukových materiálů inline bruslení. Závěrečná část práce se pak zabývá designem webových stránek a souvisejícími pojmy. Na základě získaných poznatků je prezentován výstup webové prezentace pro výuku inline bruslení pro děti.

Klíčová slova: umění, sport, olympijské hry, animace, inline bruslení, web design

ABSTRACT

The introduction of the theoretical part explores the connection between sport, art and graphic design. It describes the origins and development of sport and demonstrates the graphic evolution through the example of the design of the Olympic Games. This part also presents the history of Czech modern sport. The next chapter examines online sports materials in more detail and analyses their visual aspect. It includes a search of existing inline skating educational materials. The final part of the thesis then deals with website design and related concepts. Based on the findings, the output of a web presentation for teaching inline skating to children is presented.

Keywords: art, sport, Olympic Games, animation, inline skating, web design

PODĚKOVÁNÍ

Ráda bych poděkovala své vedoucí bakalářské práce MgA. Janě Vyoralové Ph.D. za pomoc při vedení bakalářské práce, vstřícnost při konzultacích, odborné a cenné rady.

Mé poděkování patří též žákům šestého a sedmého ročníku Gymnázia v Otrokovicích, za jejich ochotu a pomoc s testováním.

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 GRAFICKÉ ZOBRAZENÍ MODERNÍHO SPORTU	11
1.1 SPORT A UMĚNÍ	11
1.2 VZNIK MODERNÍHO SPORTU	11
1.3 OLYMPIJSKÉ HRY	12
1.3.1 Plakátová prezentace olympijských her	13
1.3.2 Olympijské piktogramy	17
1.4 SPORT NA ČESKÉM ÚZEMÍ OD 19. STOLETÍ DODNES	22
2 ONLINE METODY PRO VÝUKU POHYBOVÝCH AKTIVIT.....	27
2.1.1 Animace a ilustrace postav.....	29
3 EDUKAČNÍ MATERIÁLY PRO INLINE BRUSLENÍ.....	32
3.1 WEBOVÉ STRÁNKY	32
3.2 MOBILNÍ APLIKACE	33
3.3 TIŠTĚNÉ MATERIÁLY	34
4 DESIGN WEBOVÝCH STRÁNEK.....	35
4.1 POJMY UX A UI	35
4.2 UX DESIGNER.....	35
4.2.1 Prototypování	36
4.3 UI DESIGNER	37
4.4 PRINCIPY NAVRHOVÁNÍ UŽIVATELSKÉHO ROZHRANÍ.....	37
4.5 VIZUÁLNÍ HIERARCHIE	38
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	39
5 WEBOVÁ PREZENTACE INLINE–ONLINE	40
5.1 PROCES TVORBY.....	40
5.1.1 Informační architektura a wireframe.....	40
5.1.2 Cílová skupina uživatelů	41
5.2 VIZUÁLNÍ STYL	42
5.2.1 Barevnost.....	42
5.2.1 Typografie	42
5.2.2 Logo	42
5.2.3 Ilustrace	43
5.2.4 Animace	43
5.4 VÝSLEDNÁ WEBOVÁ PREZENTACE.....	45
5.4.1 Domovská stránka	45
5.4.2 Výběr výuky.....	46

5.4.3	Výuka jsem začátečník.....	46
5.4.4	Výuka umím základy	48
5.4.5	Výuka jsem rychlík	49
5.4.6	Výběr bruslí.....	50
5.4.7	Hry na bruslích.....	50
5.5	UŽIVATELSKÉ TESTOVÁNÍ	51
5.6	PREZENTACE A PROPAGACE	52
ZÁVĚR		53
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY		54
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK		56
SEZNAM OBRÁZKŮ		57
ZDROJE OBRÁZKŮ		59

ÚVOD

Motivací pro výběr tohoto tématu mi bylo vytvoření dostupného vzdělávacího materiálu o inline bruslení pro všechny a zároveň představení, že i takovéto sportovní téma zaměřené na výuku správné techniky lze prezentovat esteticky a jeho design je důležitý. Design totiž hraje klíčovou roli v propagaci sportovních událostí, formování identit sportovních týmů a vytváření uživatelsky příjemných prostředí pro sportovní fanoušky. Zvláště v digitálním věku, kdy online platformy a sociální média ovlivňují způsob, jakým vnímáme a zapojujeme se do sportovního světa, nabývá design ještě většího významu.

Cílem této práce je analyzovat současný i předešlý stav grafické prezentace sportu a navrhnout edukační materiál pro inline bruslení s důrazem na design webových stránek.

V úvodu teoretické části se práce zaměří na spojení sportu s uměním a grafickým designem. Na příkladu olympijského designu se snaží zkoumat zobrazení sportovců, sportovního náčiní, jejich stylizace a celkový přístup ke sportovní propagaci.

Zabývá se sportovním vývojem na českém území od vzestupu moderního sportu v 19. století až po současnost.

Druhá kapitola nás seznámí s online metody pro výuku pohybových aktivit. Představí několik webových stránek nebo aplikací zaměřených na sportovní odvětví a objasní jejich vizuální podobu a funkci. Následně se blíže zaměří na rešerši edukačních materiálů pro výuku inline bruslení, které budou stěžejní pro tvorbu praktické části bakalářské práce. Mapuje současný stav a kvalitu dostupných možností těchto výukových forem.

V další kapitole teoretické části jsou představeny základní principy a pojmy spojené s designem uživatelského rozhraní a uživatelskou přívětivostí. Jak vypadá celý proces od návrhu obsahu přes testování, prototypování a na jaké principy spojené s navrhováním uživatelského rozhraní si dávat pozor.

Na závěr je v práci prezentován výstup praktické části bakalářské práce, což je webová prezentace určená pro výuku inline bruslení dětí, která vychází z poznatků a analýz provedených v teoretické části. Cílem této praktické části je aplikovat získané poznatky v tvorbě uživatelsky přívětivé a esteticky přitažlivé webové platformy.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 GRAFICKÉ ZOBRAZENÍ MODERNÍHO SPORTU

Grafický design a sport jsou dvě odlišné oblasti, které se však navzájem prolínají. Grafický design hraje klíčovou roli ve vytváření firemní identity sportovních týmů, designu plakátů pro sportovní akce, oblečení, loga nebo dalších sportovních pomůcek. Tato symbióza umění a sportu nám umožňuje reprezentaci sportovních hodnot, a emocí spojených s pohybem, soutěžením a vítězstvím.

Vzhledem k rozsáhlosti téma zobrazení sportu se práce zabývá moderním sportem a jeho grafickým zobrazením, které je nejlépe představitelné na designu olympijských her. Tento design odhaluje, jak umělci v různých obdobích využívali svou kreativitu k zachycení podstaty pohybu a sportovních aktivit.

1.1 Sport a umění

Sport, jako klíčový prvek lidské kultury a společenského života, našel svůj odraz v různých formách výtvarného umění od prapočátku civilizace. Od prvních zápisů a ilustrací na stěnách pravěkých jeskyní, až po současnou éru digitálních médií. Sport byl vždy odrazem společnosti a nástrojem pro její propojení.

V dnešní době je spojení umění a sportu naprosto běžné. Hodnocení sportovních výkonů se v mnoha disciplínách zaměřuje na estetické hledisko. Při vyhlásování sportovních výsledků dostávají ti nejlepší účastníci umělecké artefakty, kterými jsou například medaile, diplomy nebo poháry. Hudba, je také uměleckým dílem, které doprovází mnoho sportovních událostí, můžeme ji slyšet před soutěžení, během nich nebo při vyhlásování vítězů. (CHOUTKA a DOVALIL, 2009)

1.2 Vznik moderního sportu

Moderní sport lze definovat jako systematickou a organizovanou činnost, která zahrnuje fyzickou aktivitu a soutěžení mezi jednotlivci nebo týmy za účelem dosažení určitého cíle či vítězství. Charakterizují ho obecně standardizovaná pravidla a komercializace. (Rowe et al., 2024)

Sport začal nabírat podobu v jakém ho známe dnes ve Velké Británii na konci 18. a začátku 19. století, kvůli rozvoji průmyslu a následné urbanizaci. Společenské změny pak daly možnost kulturně sportovnímu životu. Důležitým faktorem pro rozvoj moderního sportu bylo prostředí středních a vysokých škol, kde se začal formovat tzv. gentlemanský

sport, předchůdce amatérského sportu. Následně vznikl profesionální sport, inspirovaný patronátním sportem. Tento sport se zaměřoval převážně na souboje zápasníků najatých šlechtou a následně se stal populárním pro sázení, jak je známo z historických pramenů. Z důvodu rozvoje a stoupající oblíbenosti sportu, vznikla potřeba jeho organizace. Proto v 18. století začínají vznikat sportovní spolky. Poptávka po sportování a soutěžení stále roste a je tedy třeba kvalitnější organizace. Dochází ke vzniku národních sportovních svazů a začínají se pořádat mezinárodní soutěže. V polovině 19. století dochází k internacionalizaci sportu, kdy se z Anglie rozšířila sportovní filozofie, terminologie a organizační metody do dalších částí světa. (Kössl et al., 2008)

Internationalizace sportu byla ještě více podpořena založením olympijského hnutí a obnovou olympijských her. Olympijské hry se staly symbolem míru a spojení národů. Ustálila se pravidla, kategorie, tréninkové metody a rovněž tyto události poskytly podnět pro výstavbu nových sportovišť. (CHOUTKA a DOVALIL, 2009)

Na příkladu olympijských her lze dobře demonstrovat grafické zobrazení sportu, jeho vývoj až do podoby, jak jej známe dnes. Moderní olympijské hry jsou jednou z nejvýznamnějších sportovních událostí a mají vliv na mnoho oblastí včetně té výtvarné. V průběhu let procházel grafický design a vizuální prezentace olympijských her ohromným vývojem. Začínalo se tradičními plakáty, piktogramy a logy a postupně se přesouvalo až k digitálním médiím.

1.3 Olympijské hry

Původ olympijských her sahá až do období starověkého Řecka. Jejich obnovení v moderní podobě inicioval Francouz Pierre de Coubertin. V roce 1894 založil v Paříži Mezinárodní olympijský výbor (MOV). Ten o dva roky později zrealizoval první novodobé olympijské hry, které se velkou měrou inspirovaly těmi antickými. (CHOUTKA a DOVALIL, 2009)

Zakladatel novodobých her se snažil po vzoru antických her obnovit symbiózu, kde bylo cílem dosáhnout harmonie mezi fyzickým cvičením a intelektem. Pierre de Coubertin přenesl tuto myšlenku do moderních olympijských her a navrhl do programu začlenit umění a kulturu. V období od roku 1912 do roku 1948 se v rámci olympijských her pořádaly soutěže v oblasti umění. V současné době byly tyto umělecké soutěže nahrazeny samostatnými kulturními programy, jako jsou divadelní představení, koncerty, baletní

vystoupení nebo výstavy. Tyto kulturní události se konají během her v zemi, která olympijské hry pořádá. (DOVALIL, © 1999–2024)

Symbolem olympijských her se stalo pět v sobě propletených kruhů, což symbolizuje spojení pěti kontinentů – Afriky, Ameriky, Asie, Austrálie a Evropy. Navrhl je zakladatel moderních her Pierre de Coubertin. Poprvé se objevily na olympijských hrách Antverpách v roce 1920. (Olympics, 2022)



Obrázek 1: Olympijské logo

1.3.1 Plakátová prezentace olympijských her

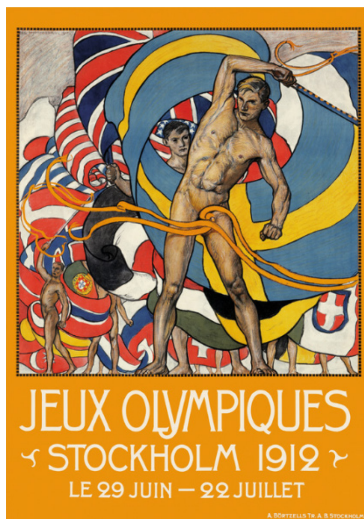
Plakát je forma vizuální komunikace určená pro veřejná místa. Slouží k předání sdělení za pomoci slov, obrázků nebo symbolů (The Olympic Museum, 2013). Bez ohledu na oblast použití, jeho primární funkce je propagační a informační. To platí i u oficiálních olympijských plakátů, které vznikají právě z důvodu informování o olympijských hrách.

Obvykle se výběrem plakátu pro každý ročník zabývá organizační výbor. Ten vyhlásí soutěž, do které může široká veřejnost posílat své návrhy. Alternativně může výbor vybrat jednoho nebo více známých umělců, aby vytvořili návrh plakátu.

Design plakátů je vždy úzce spjat s dobou jeho vzniku. První plakáty byly zaměřeny především na figuru a významné prvky charakteristické pro hostitelskou zemi – architektura, sochy, památky či panoramata měst. Dříve plakáty obsahovaly více textu a ty byly potom ještě překládány do několika jazyků.

Na prvních plakátech pro olympijské hry byly většinou po vzoru antických her zobrazováni nazí sportovci.

Avšak toto zobrazení nahoty někteří vyhodnotili jako příliš odvážné, a v některých zemích nebyly tyto plakáty vůbec distribuovány. (Osterwalder, 2020)



Obrázek 2: Oficiální plakát
Stockholm 1912

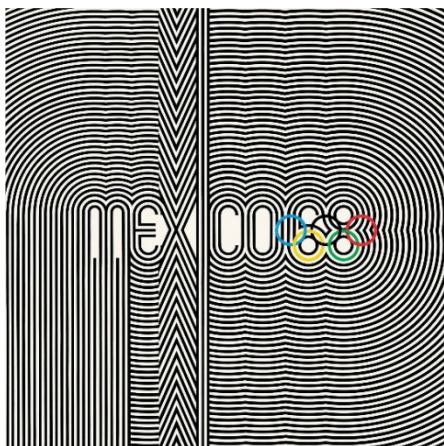


Obrázek 3: Oficiální plakát
Antverpy 1920

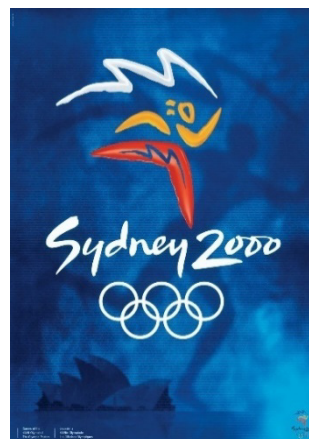
Plakáty od 70. let opouštějí figurální prvky a místo toho se začal klást větší důraz na grafický design, jako například u plakátu pro hry v Mexiku v roce 1968. Plakáty nejčastěji využívají logo her, někdy je doplněné fotografií či jinou grafikou v pozadí. Začínají být součástí jednotného vizuálního stylu her. Oproti starším plakátům, už naopak komunikují s naprostým minimem textu. Vždy vyzdvihují název hostitelského města a rok konání her.

Olympijské hry v Mexiku 1968 jsou charakteristické výrazným vizuálním stylem. Designér Lance Wyman, vytvořil jeden z prvních a dodnes velmi úspěšných vizuálních identit olympijských her. Jejich vzhled se silně inspiruje Op Artem a uměním Huicholů (původních obyvatel Mexika). Wyman spojil tyto dva zdroje inspirace a vytvořil logo jehož výchozím bodem byly olympijské kruhy, tyto zakomponoval do číslice „68“ – letopočtu konání her. Dále do geometrických linií zakomponoval slovo Mexiko. Princip loga převedl i do dalšího designu her. Oficiálního plakát, který vznikl převzetím loga navrhli Eduardo Terrazas a Lance Wyman. (Osterwalder, 2020).

Oficiální plakát pro Olympijské hry v Sydney v roce 2000 také využívá logo her. Symbol bumerangu se promítl i do sportovních piktogramů. Na plakátu je zobrazen běžec nesoucí pochodeň, což je častým námětem olympijských plakátů.



Obrázek 4: Oficiální plakát Mexiko 1968



Obrázek 5: Oficiální plakát Sydney 2000

Další skupinou jsou plakáty s uměleckým nebo volným zpracováním, které nepřebírají pouze logo her, jako předchozí plakáty, ale jsou ilustrované, tvořené kolážemi nebo jinak graficky ztvárněné.

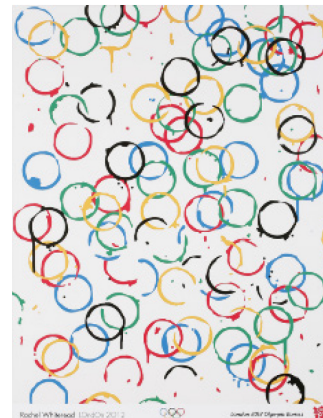
Příkladem jsou plakáty Olympijských a paralympijských her ve Vancouveru 2010, které obsahují motiv javorového listu, symbolu Kanady, vytvořený ruční koláží. Složením obou plakátů vzniká javorový list. Loga událostí jsou umístěna v horních rozích.

Plakát pro nadcházející OH v Londýně 2012 navrhla umělkyně Rachel Whiteread, která pracovala s olympijskými kruhy. Tento plakát se odlišuje od klasického použití loga případně charakteristických symbolů hostující země a možná proto byl hodnocen kriticky.

Podle Osterwaldera prezentoval hry jen obecně. Nezachycoval specifický vzhled a atmosféru her tak, jak tomu bylo vždy (Osterwalder, 2020).



Obrázek 6: Oficiální plakát Vancouver 2010



Obrázek 7: Oficiální plakát Londýn 2012

Nejnovejším designem plakátů jsou ty pro OH v Paříži v roce 2024.

Místní umělec Ugo Gattoni vytvořil detailní surrealistické zobrazení Paříže s ikonickými památkami města (Griffiths, 2024).

Vytvořil diptych plakátů pro olympijské a paralympijské hry, jejichž detailnost rozhodně zaměstná divákovi oči. Gattoniho umělecký styl je jedinečný a odlišuje se od ostatních plakátů. Inspiruje se tématem monumentů hostujícího města, které bylo přítomné i v předchozích designech.



Obrázek 8: Oficiální plakáty Paříž 2024

Reklamní plakáty, někdy označované jako umělecké plakáty, jsou další zajímavou součástí olympijských her. Vedle oficiálních plakátů a plakátů s maskotem vytvářejí některé organizační výbory OH i speciální umělecké plakáty. Tyto plakáty mají za úkol představit atmosféru a ducha olympijských a paralympijských her.

Tyto plakáty jsou vystavovány po dobu her v místě konání a následně je výstava přemísťována po zemi (International Olympic Committee, 2024).

Zajímavým příkladem jsou plakáty pro Zimní olympijské hry v Sarajevě 1984. Jsou to expresivní umělecké kousky, které zároveň sloužili jako prostředek propagace. Jejich autorem je Ismar Mujezinovic.



Obrázek 9: Reklamní plakáty Sarajev 1984

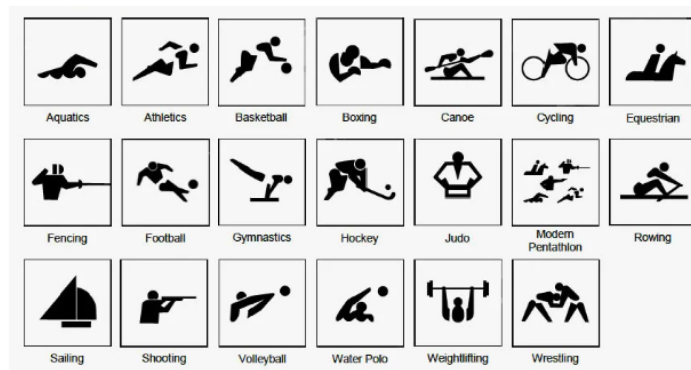
1.3.2 Olympijské piktogramy

Piktogramy jsou grafické symboly, které reprezentují stylizovaný předmět, činnost, nebo jinou oblast (Abdullah a Hubner, 2006). Většinou se piktogramy používají ve větším celku a společně vizuálně korespondují. Jejich hlavním cílem je popis bez nutnosti textového vyjádření.

Olympijské hry využívají piktogramy jako prostředek pro orientaci a současně jsou součástí vizuální identity her.

Piktogramy byly použity poprvé ve velkém měřítku v Tokiu v roce 1964. Na tyto hry přijeli lidé z celého světa, mluvící různými jazyky a vznikla tak potřeba, vymyslet jakým způsobem se budou všichni návštěvníci her orientovat. Designéři proto museli vymyslet jednotný jazyk, kterému by porozuměli všichni návštěvníci her. V návaznosti na to vymysleli sérii devatenácti piktogramů reprezentující každý sport olympijských her. Kromě toho bylo vytvořeno ještě devětatřicet piktogramů pro navigační systém, označující významná místa a budovy v okolí. Piktogramy jsou prací designéra Yoshiro Yamashita Katsumi. (Osterwalder, 2020)

Každý zobrazený sport je velmi rychle rozpoznatelný. Všechny sporty spolu vizuálně ladí, možná s výjimkou piktogramů představující sporty judo a vzpírání, kde jsou postavy jako jediné zobrazené zepředu. Asi nejvíce vyčnívajícím piktogramem je disciplína plachtění, kde oproti ostatním piktogramům není postava vůbec.



Obrázek 10: Piktogramy OH Tokio 1964

Při tvorbě piktogramů pro Olympijské hry v Mexiku v roce 1968 se více soustředili na symbolické vyjádření sportovního náčiní, než na lidskou figuru jako tomu bylo doposud. Objevuje se zde sportovní vybavení nebo části těla reprezentující disciplíny na hrách. Některé ikony jsou zjednodušené na geometrické tvary, jiné vypadají jako vektorizovaná fotografie. Boxerská rukavice je tvořena geometricky, zatímco ruce u wrestlingu jsou organické.

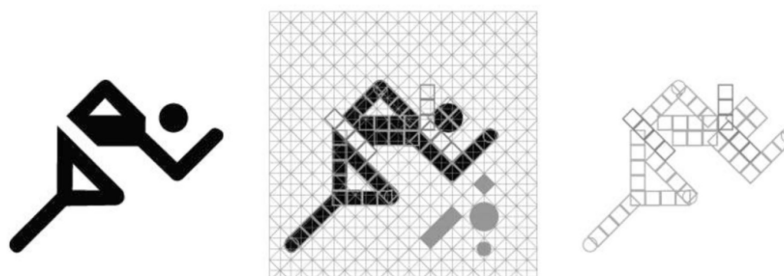


Obrázek 11: Piktogramy Mexiko 1968

Jedny z nejznámějších piktogramů jsou ty pro Olympijské hry v Mnichově 1972. Designér Gerhard Joksch navrhl sérii piktogramů podle mřížkového systému. Jsou ještě více abstrahované než piktogramy z Tokia 1964. Hlavním designérem Otl Aicher dohlížel na jednotu celého vizuálního stylu her. (Osterwalder, 2020)

Všechny piktogramy jsou vyvážené, jelikož se zakládají na stejném mřížkovém systému. Sportovní nářadí je reprezentováno tenčí linkou.

Tento systém je jedním z nejzdařilejších a dnes zahrnuje více než 700 symbolů. Joksch později navrhl také piktogramy pro zimní olympijské hry.



Obrázek 12: Piktogramy OH Mnichov 1972

V dalších ročnících přejímají nebo se inspirují a drobně obměňují piktogramy Gerharda Joksche. V Moskvě (1980), Sarajevu (1984), Los Angeles (1984), Calgary (1988) i Seoulu (1988) vycházejí piktogramy z těch Jokschových.

Od uvedení piktogramů v Tokiu 1964 se staly obecně známou a nezaměnitelnou součástí zimních i letních her. Lidé je znali ze spousty veřejných míst. Teprve piktogramy pro Barcelonu 1992 se úplně odpoutaly od dlouho užívaných klasických návrhů. Přešly k odvážnější a hravější formě. Geometrickou formu nahradily odvážné a expresivní tahy štětce od tvůrce Josep Maria Trias a jeho týmu. V tomto období se začíná pracovat s digitálními nástroji. Piktogramy jsou tvořeny fixami a následně skenovány do počítače, kde jsou ještě upravovány. (Osterwalder, 2020)



Obrázek 13: Piktogramy OH Barcelona 1992

O dva roky později přišla další evoluce piktogramů na zimních olympijských hrách v Lillehammer v Norsku v roce 1994.

Sarah Rosenbaum a její tým designérů se zaměřili na propojení místní historie do designu her. Inspiraci čerpali z 4000 let staré skalní kresby v Norsku. Tato kresba je považována za první zobrazení člověka na lyžích (Osterwalder, 2020).



Obrázek 14: Piktogramy OH Lillehammer 1994

Tento návrh vedl na nějakou dobu ke změně konceptu olympijských piktogramů.

V roce 2000 v Sydney se stává dominujícím prvkem v celém vizuálním konceptu, stylizovaný bumerang. Tento tradiční australský symbol je integrován do piktogramů v podobě končetin postav (Osterwalder, 2020).



Obrázek 15: Piktogramy OH Sydney 2000

Letní olympijské hry v Athénách 2004 se inspiroují estetikou starověkých váz z Kykladského období.



Obrázek 16: Piktogramy OH Athény 2004

Další inovací při tvorbě piktogramů je použití animace.

Piktogramy pro Tokio 2020 navázaly na ty z období 1964. Pro rok 2020 byly mírně inovovány a byl zvýšen jejich počet. Poprvé v historii olympijských a paralympijských her byly piktogramy rozpořehovány.

Na vývoji kinetických sportovních piktogramů dohlížel japonský designér Kota Iguchi (Olympics, 2024).



Obrázek 17: Piktogramy OH Tokio 2020

Třiatřicáté Letní olympijské hry 2024 hostí Paříž. Organizátoři olympijských her se rozhodli pojmout tvorbu piktogramů zcela netradičně. Zatímco doposud byly piktogramy znázorněním osob vykonávajících jednotlivé sporty nebo zobrazení sportovního náčiní, nové návrhy připomínají spíše odznaky, erby založené na symetrii nebo podle některých hrací karty (The Olympic Design, 2023).

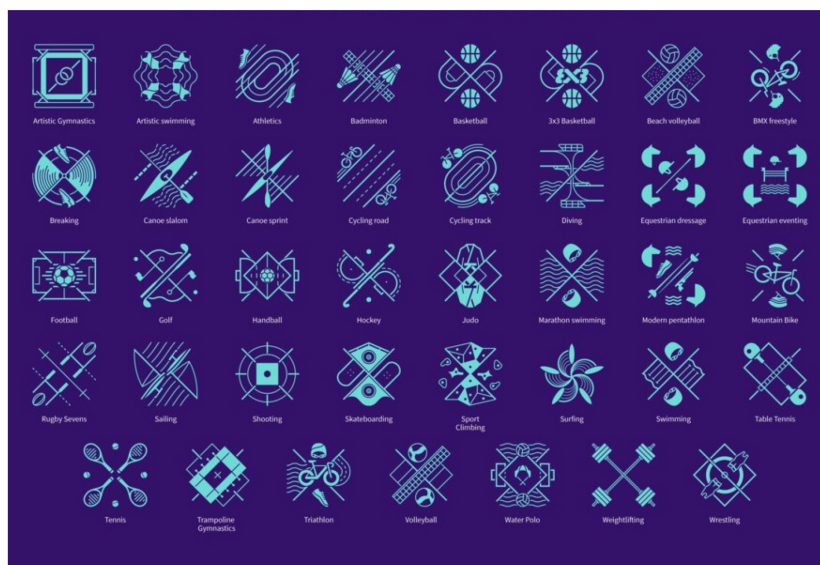
Každý piktogram zobrazuje sportovní vybavení, které ho reprezentuje, spolu s odpovídajícím herním prostorem, jako je hřiště, terč nebo jiná plocha. Tyto prvky jsou uspořádány do návrhů vycházejících z osové symetrie.

Problémem je, že lidé často nemohou rozpoznat, o jaký sport se jedná. Radikální odklon od tradičních piktogramů nebyl dobře zvolen, pokud nesplňuje hlavní cíl piktogramu, tedy snadnou rozpoznatelnost.

Podle diskuse na sociálních sítích by ikona pro surfování mohla představovat „soutěžní aranžování květin“, sportovní lezení by mohlo být „vesmírné origami“, a piktogram goalball vypadá jako „honba za slunečními brýlemi“. (Foley, 2023) Z čehož vyplývá, pokud nejsou piktogramy na první pohled identifikovatelné, nesplňují účel.



Obrázek 18: Piktogramy OH Paříž 2024, Surfování, Sportovní lezení, Goalball



Obrázek 19: Piktogramy OH Paříž 2024

1.4 Sport na českém území od 19. století dodnes

Sport na českém území má bohatou historii. V průběhu let prošel významným vývojem, závislým na společenských, politických, technologických a kulturních změnách. Od jeho první organizované formy, kdy se sportovní aktivity začaly provozovat především v rámci tělocvičných jednot a spolků, až po současnou éru profesionálních lig a mezinárodních soutěží. Sport se stal nedílnou součástí života v České republice.

Na počátku 19. století, během období průmyslové revoluce, se sport začal šířit mezi širokou veřejnost a získávat na popularitě. V této éře, začaly na našem území, vznikat různé spolky a mezi nimi i tělocvičné jednoty. Počátky organizovaného sportu v Českých zemích, jsou spojeny s tělocvičnými jednotami, a především se Sokolem. Ten měl významný podíl na formování sportovní kultury. Významnými osobnostmi Sokola jsou starosta Jindřich Fugner a náměstek starosty Dr. Miroslav Tyrš. Za Tyršova působení došlo k rozvoji několika sportů, a navíc formuloval metodiku sokolské tělocvičné soustavy. Sokol se brzy stal celonárodní organizací a také předním tělovýchovným spolkem. Byly s ním spojeny takzvané Sokolské slety, ale ty byly v socialistické éře nahrazeny Spartakiádami. Jednalo se o tradiční hromadné tělovýchovné vystoupení. (Kössl et al., 1986)

Sokolská organizace je činná dodnes. V roce 2019 došlo k redesignu její vizuální identity, aby lépe odpovídala současnému duchu organizace. Návrhu se zhostilo studio Dynamo design, které se zaměřilo na úpravu sokolského loga.

Sjednotili šířku mezer, proporce, upravili stínování a vyčistili křivky. Na základě červenobílého symbolu a písma Tyrš/Fügner, speciálně upraveného pro tento účel, pak postavili celou vizuální identitu. (Dynamo design, 2024)



Obrázek 20: Logo ČOS po poslední úpravě v roce 2019



Obrázek 21: Sokol plakáty

Dalšími tělovýchovnými organizacemi, které v této době vznikly, jsou katolická organizace Orel, založená v roce 1908 a Svaz dělnických tělocvičných jednot (SDTJ), ten vznikl v roce 1903. Obě organizace vycházely z Tyršovi zavedené tělocvičné soustavy (Kössl et al., 2008).



Obrázek 22: Logo organizace Orel



Obrázek 23: Logo Svaz dělnických tělocvičných jednot

Velkou tradici má česká turistika, skauting a tramping, což jsou spolky zaměřující se na pohyb v přírodě.

Sokolské jednoty se zaměřovali nejen na fyzickou výchovu a sport, ale také pořádaly pochody k historicky významným místům. Tyto akce byly inspirací pro vznik turistických skupin. Mezi největší a nejdůležitější organizace této doby patřil Klub československých turistů. Nejvýznamnější skautská organizace u nás byl Svaz junáků skautů republiky československé. Podobal se anglickému skautingu, odkud pochází jeho kořeny. (Kössl et al., 2008)



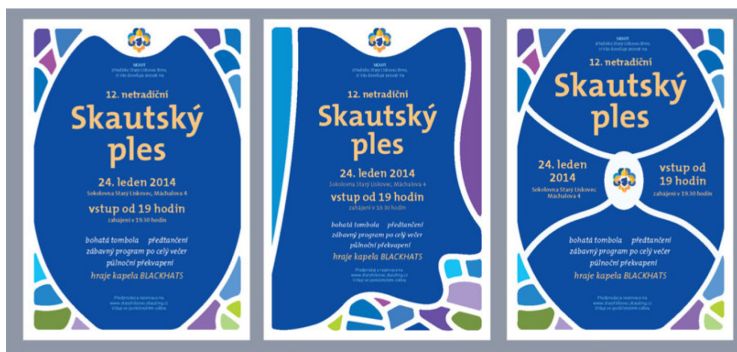
Obrázek 24: Klub českých turistů

Svaz junáků skautů republiky československé, dnes Junák – český skaut, v roce 2016 modernizoval logo a s ním i vizuální identitu.

Autorem designu je Lubomír Kajnar. Spojuje tradiční symbol chodského psa s novými prvky, které zdůrazňují radost a různorodost skautských aktivit. Logo obsahuje skautskou lilii s trojlístkem, oddělenou různou barevností. Nová vizuální identita využívá zaoblené tvary, jemné kontrasty a vlastní písmo SKAUT Bold. (Skaut, 2024)



Obrázek 25: Skaut logo



Obrázek 26: Skaut plakáty

Od 60. let 19. století u nás dochází ke vzniku samostatných sportovních organizací. Vznikají spolky a kluby veslařské, bruslařské, turistické, lyžařské a další. Vznik prvních sportovních svazů představuje v historii českého sportu zásadní mezník, potvrzující organizační samostatnost českého sportovního prostředí. Tímto krokem se sport odtrhl od tělocviku (Kössl et al., 2008).

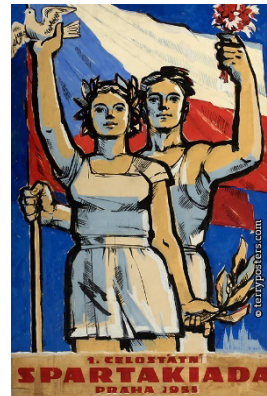
Na vývoji sportu se pozitivně podepsalo znovuoobnovení olympijských her. Roku 1899 dochází k založení Českého olympijského výboru. Roku 1918 došlo k vytvoření samostatného Československa a rok na to, byl Český olympijský výbor přejmenován na Československý (Strachová, 2018). Podporoval a organizoval účast českých sportovců na olympijských hrách.

Další vývoj na čas zpomalila první světová válka. Tělovýchovné spolky byly během ní rozpuštěny. Svoji činnost opět obnovily v meziválečném období. Pod vlivem komunistické strany, vznikla v roce 1921 odtržením od SDTJ nově Federace dělnických tělocvičných jednot. Pořádala spartakiády na našem území. První Spartakiáda proběhla již v roce 1921, v období První republiky. Tento název převzal později Československý svaz tělesné výchovy a pořádali celostátní hromadná tělovýchovná vystoupení (Kössl et al., 2008).

V období druhé světové války byly mnohé tělovýchovné organizace okupanty opět zrušeny, dokonce byl rozpuštěn i Český olympijský výbor. Jedinou organizací, kterou okupanti nerozpustili, byl SDTJ, protože tím chtěli demonstrovat jejich vstřícný vztah k dělnictvu. Po ukončení druhé světové války se československá tělesná kultura neustále měnila, docházelo k rozporům mezi tělovýchovnými a sportovními organizacemi. To vše z důvodu politického vývoje a následně podřízení tělesné kultury ideologii Komunistické straně československé (KSČ). V období socialismu byl sport systematicky podporován, ačkoli často v rámci politické propagandy. Tradičním prostředkem komunistické propagandy se staly Spartakiády, hromadné sportovní akce, které měly za cíl vytvářet dojem úspěchu a síly socialistické vlády. (Strachová, 2018).



Obrázek 27: Logo ČSS 1990



Obrázek 28: Plakát Spartakiáda 1955

V období po 17. listopadu 1989 nastaly v Československu podstatné politicko-sociální proměny. Sametová revoluce zahájila proces demokratizace. Organizační struktura se postupně vrátila k původním základům formování sportovního prostředí. Politické změny po roce 1989 ovlivnily na různých úrovních financování sportu. Dalším důležitým mezníkem v historii, který měl vliv na svět sportu, bylo rozdělení Československé republiky v roce 1993 – na dva samostatné státy Českou republiku a Slovenskou republiku. Po 1993 už v oblasti sportu nedošlo k zásadním změnám. Tato fáze zahrnovala převážně řešení majetkových otázek mezi tělovýchovnými jednotami a spolky. Dalším důležitým momentem byl vstup České republiky do Evropské unie. V rámci dokumentu nazvaného Bílá kniha sportu, který byl schválen v roce 2007, byly stanoveny obecné cíle tělovýchovy v EU. (Strachová, 2018)

2 ONLINE METODY PRO VÝUKU POHYBOVÝCH AKTIVIT

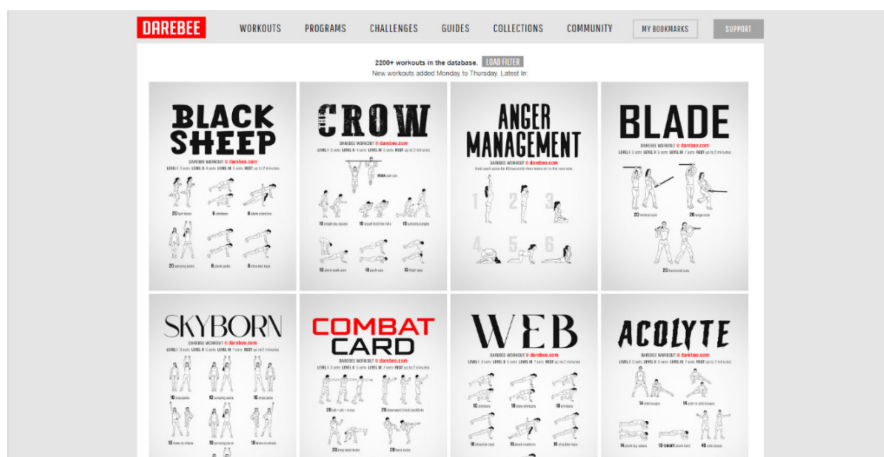
V dnešní době existuje spousta online materiálů téměř na vše, co potřebujete. Vzdělávání v pohybových aktivitách není výjimkou. Lidé už nemusí nutně navštěvovat tělocvičny nebo sportovní kluby. Online prostředí nabízí široké spektrum možností pro trénink, vzdělávání a sledování pokroku sportovců. Fitness a zdravý životní styl se za poslední roky stávají čím dál více populární a s tím roste i nabídka online materiálů týkajících se tohoto tématu. Design online platforem týkajících se sportu je často přizpůsoben cílové skupině uživatelů a využívá různé multimediální prvky jako jsou videonávody, animace, ale také fotografie a ilustrace.

Práce představuje několik webových stránek a aplikací, zaměřených na sport a jeho výuku. Zároveň podrobněji rozebírá jejich vizuální styl. Jsou zvoleny primárně ukázky, jenž využívají animaci či ilustraci, z důvodu využití těchto prvků v praktické části bakalářské práce.

První webovou stránkou, kterou práce představí je stránka s názvem *Darebee*. Jedná se o bezplatný zdroj fitness tréninků sestavený fitness nadšenci. Tato stránka nabízí různé tréninkové plány ve formě plakátů obsahujících ilustrace cviků, počet opakování, počet sérií a dobu odpočinku. Uživatel má možnost si tréninkové plakáty uložit a případně je i vytisknout.

Ukázky cvičení zahrnující dva obrázky jsou dynamické cvičení jako jsou skoky, dřepy a další. Webová stránka také obsahuje jednoduché animace cviků. Většinou jsou to dva obrázky zobrazující fáze cviku, které rychlým měněním vytváří dojem pohybu. Některá cvičení jsou doplněna videonávody. Navíc každý den web přináší novou denní aktivitu, což může uživatele motivovat k pravidelnému cvičení.

Uživatelské rozhraní je jednoduché, s důrazem na typografii a lineární ilustrace sportovců. Barevnost se nese v tónech šedé, černé a výrazně červené barvy. Design nepůsobí moderně, ale je jednoduchý a přehledný.



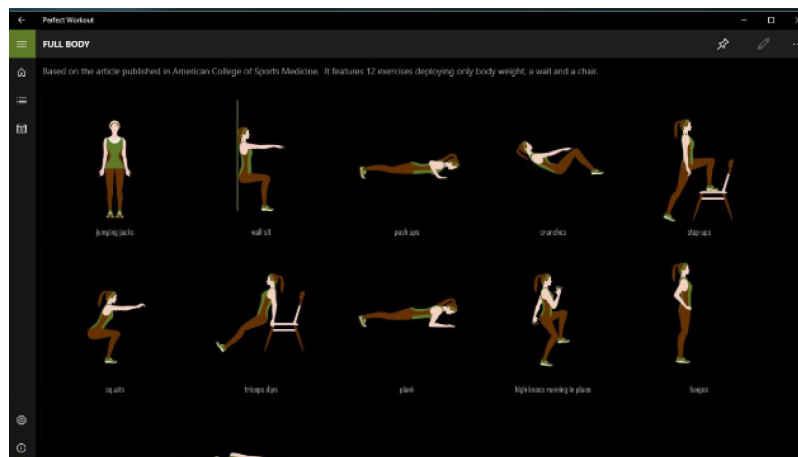
Obrázek 29: Darebee

Workout From Home je aplikace dostupná na počítači nebo Xbox konzoli. Nabízí personalizované tréninkové plány. Cviky jsou demonstrovány za pomoci lineární animace postavy v obrysu modré barvy. V případě využití pomůcky ke cvičení, je tato pomůcka odlišena oranžovým obrysem. Každý cvik je doplněn popisem a během tréninku uživatele doprovází hudba.



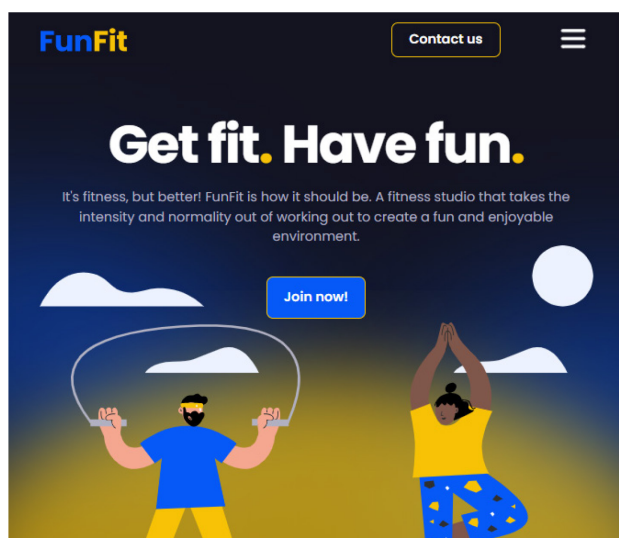
Obrázek 30: Workout From Home

Aplikace *Perfect workout* je dostupná jak na mobilních telefonech, tak i na počítačích. Poskytuje různé cvičební plány s cviky prezentovanými pomocí 2D animace postavy. Uživatelé mají možnost si vybrat barevnost charakteru dle své preference. Postava nemá obličej, což může působit nedokončeně a neosobně. Cviky jsou znázorněny jednoduše a srozumitelně. Uživatelé mají na výběr mezi světlým či tmavým pozadím.



Obrázek 31: Perfect workout

Webová stránka *FunFit* nabízí personalizované tréninkové plány v podobě videí. Design stránky využívá jednoduchou barevnost a výrazné ilustrace sportovců, které dodávají vizuálnímu stylu jistou originalitu. Celý web se nese v duchu tmavého pozadí, což reflektuje současný trend v oblasti web designu.



Obrázek 32: FunFit

2.1.1 Animace a ilustrace postav

Tato část se věnuje ilustraci a animaci postav. Zkoumá možnosti použití různých softwarů pro jejich rozpočtybování.

Animované postavy mají schopnost přenést život do příběhů a mohou sdělit divákovi mnohem víc než statické obrázky či texty. Mohou být využity k ukázce správné techniky cvičení nebo jen dotvářet vizuální styl projektu.

V oblasti motion designu je často nezbytné přehánět základní vlastnosti postav, aby bylo možné v krátkém časovém úseku vyjádřit jejich osobnost a sdělení. Klíčové myšlenky a emoce, které chceme předat, musí být jasně identifikovatelné prostřednictvím pohybu, gest a výrazu tváře. (Shaw, Shaw, 2020)

Existuje několik způsobů pro rozpohybování postavy. Zprvu bylo využito způsobu animování „snímek po snímku“ jinými slovy bylo vytvořeno několik na sebe navazujících kreseb, které rychlým měněním vytvářely dojem pohybu. Tento proces vyžadoval, aby animátor nakreslil každou část pohybu, což bylo časově náročné. Dnes máme k dispozici řadu softwarů umožňujících animovat postavu, kterou stačí nakreslit pouze jednou.

Mezi aktuálně používané softwary k animování patří například Procreate. Jedná se o aplikaci určenou primárně pro digitální kresbu a malbu. Procreate umožňuje tvorbu animací založenou na principu „snímek po snímku“.

Nově je na trhu dostupná aplikace Procreate Dreams. Vychází ze stejného rozhraní jako Procreate, ale je navržena speciálně pro animaci. To znamená, že umožňuje nejen kreslení, ale i úpravu snímků, editaci časové osy a poskytuje širší spektrum možností.

Pro tvorbu 2D animací je vhodným softwarem Adobe After Effects. Animaci postav si lze zjednodušit využitím některého z pluginů pro animování postav, jako například Angela Duik nebo Limber. Ty umožňují manipulovat s postavou jako s loutkou. Při animaci ve 2D je důležité ilustraci postavy rozdělit na jednotlivé části, obvykle do vrstev, a s nimi pak pohybovat.

2D postavy mohou zobrazovat jednoduché pohyby, což může pomoci pochopit správnou techniku cvičení. Naopak 3D animace mohou poskytnout ještě větší realismus a detail. Tyto postavy umožňují vidět pohyby z různých úhlů. Mezi nejpoužívanější 3D animační softwary patří Blender, Cinema 4D nebo Autodesk Maya.

Stále více dostupnou technologií je Motion Capture, česky snímání pohybu. Tato technika umožňuje digitálně zachytit pohyby reálných lidí a převést je na animované postavy za pomoci snímacích značek nebo senzorů. To umožňuje věrně zachytit lidské pohyby a přenést je do digitálního prostředí.

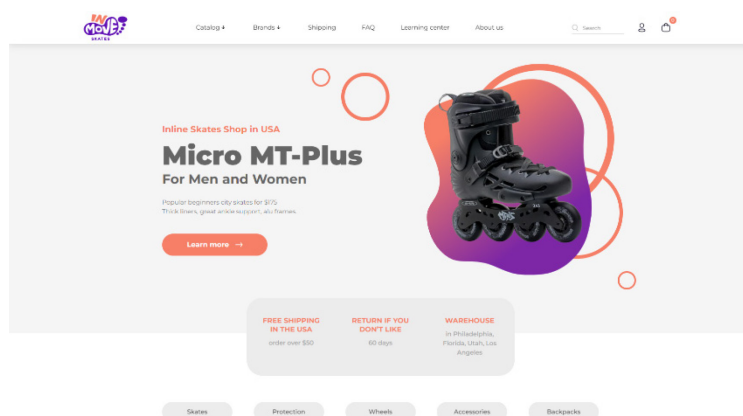
Nejčastěji se s tímto způsobem setkáváme ve filmovém průmyslu, počítačových hrách, ale postupně se dostává i do dalších oborů. Pro sportovní účely se využívá například k analýze pohybu sportovce. Tento proces může poskytnout trenérům a sportovcům důležité informace o technice a účinnosti pohybů (Van der Kruk a Reijne, 2018).

3 EDUKAČNÍ MATERIÁLY PRO INLINE BRUSLENÍ

Na trhu existuje široký výběr materiálů určený k samostudiu inline bruslení. Mnozí lidé se namísto tradičních kurzů bruslení rozhodnou pro tuto formu učení kvůli efektivnějšímu časovému plánování. Na internetu nalezneme několik webových platforem, které nabízejí výuková videa, avšak většina z nich jsou zpoplatněna. Tyto platformy obvykle poskytují specifické kurzy pro začátečníky, mírně pokročilé a také pro ty, kteří již bruslení ovládají a chtějí své dovednosti zdokonalit. V nabídce jsou i balíčky zaměřené na konkrétní dovednosti nebo triky, přičemž se každé video zaměřuje pouze na jeden cvik.

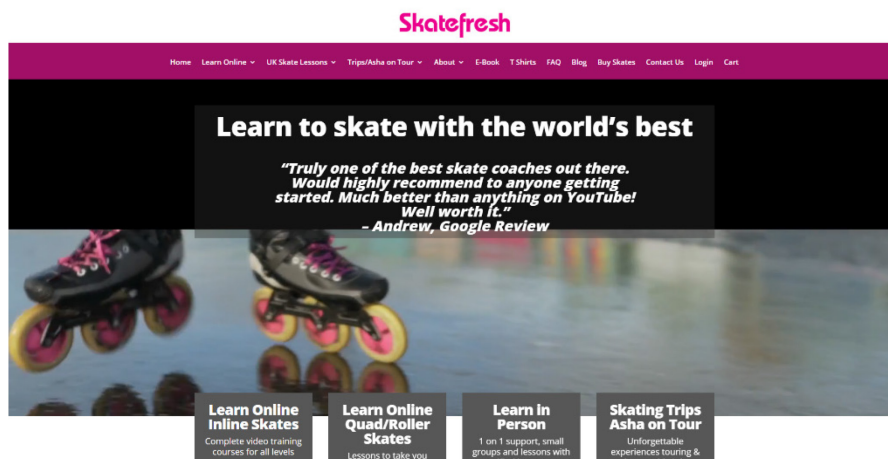
3.1 Webové stránky

Jednou z výukových webových stránek je *Move in skates*. Kromě nabídky sortimentu bruslařského vybavení zde naleznete i výukovou sekci, která poskytuje spoustu užitečných rad ohledně bruslařské techniky a volby bruslařského vybavení. Nicméně, prezentace informací je založena primárně na textu, což může být pro uživatele méně atraktivní.



Obrázek 33: Move in skates web

Webová stránka *Skatefresh* nabízí spoustu online, ale i offline výukových lekcí bruslení. Online lekce probíhají v podobě videonávodů a jsou zpravidla zpoplatněny. Součástí webu jsou informace a články o bruslení a příbuzných tématech. Z obsahu tréninkových plánů vyplývá, že stránka není určena pro dětské uživatele. Podobně jako předchozí ukázka, i tento web obsahuje rozsáhlé množství textu, který je hůře přehledný.



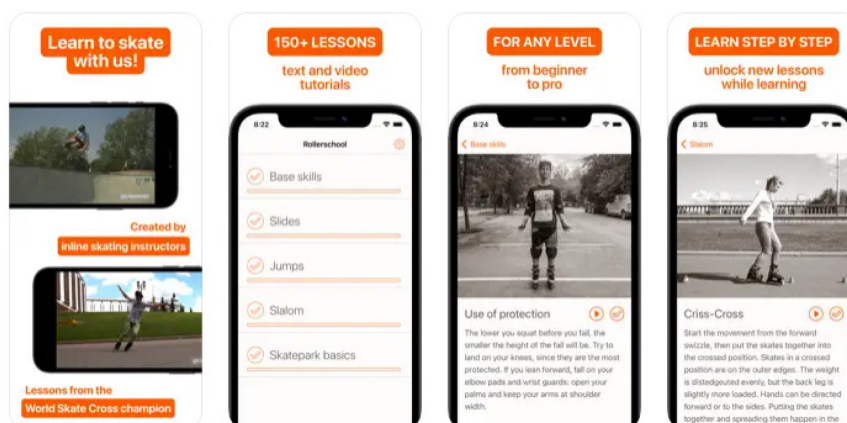
Obrázek 34: Skatefresh

Další alternativou efektivní domácí výuky inline bruslení jsou YouTube videa. Většina z nich je volně dostupná a umožňují široký záběr možností pro vylepšení bruslařských dovedností.

3.2 Mobilní aplikace

V současné digitální éře, kdy má téměř každý člověk chytrý telefon, se stále více využívají mobilní aplikace pro zdokonalení dovedností v různých odvětvích, dokonce i v těch sportovních. I když existuje několik aplikací pro výuku inline bruslení, nejsou bohužel příliš kvalitní. Lidé využívají sportovní aplikace spíše k monitorování ujeté vzdálenosti a času.

Jedna z obsahově kvalitněji zpracovaných aplikací je *Inline Skating Tutorials*. Zabývá se základy inline bruslení a následně se více soustředí na freestyle bruslení. Jednotlivé cviky obsahují textové vysvětlení a krátké instruktážní video. Uživatel má možnost označit si splněné cviky a vidět tak pokrok, což je pro něj jistě motivující.



Obrázek 35: Inline Skating Tutorials

3.3 Tištěné materiály

Jako forma vzdělávání v bruslení se také těší velké oblibě tištěné materiály, jako jsou knihy. V českém jazyce lze nalézt několik knih, které se zaměřují na danou kategorii sportu. Většinou tyto publikace poskytují čtenářům základní postupy a cviky pro zdokonalení jejich dovedností v jízdě na bruslích. Knihy poskytují pro lepší pochopení řadu fotografií nebo ilustrací bruslařské techniky. Jedním z příkladů jsou knihy s názvem *Inline Bruslení* a *Inline bruslení bezpečně*. Kniha *Kolečkové rychlobruslení*, kterou napsali úspěšní čeští bruslaři, se zaměřuje zejména na zkušenější rychlobruslaře, ale základ pro rychlobruslení a inline bruslení je téměř stejný. Může ji využít i inline bruslař.

Obecně platí, že webové stránky, pro domácí výuku inline bruslení, většinou komunikují prostřednictvím velkého množství textu a nejsou kvalitně graficky ani strukturně zpracovány. Nejúčinnější variantou pro výuku jsou videolekce, které často nabízí flexibilní a personalizovaný přístup k výuce. Off-line materiály jsou také hodnoceny jako vhodná alternativa pro výuku.

4 DESIGN WEBOVÝCH STRÁNEK

Web design je víceoborová činnost, zahrnující proces objevování, uživatelský výzkum, návrh webu a testování webových stránek (Powell, 2004). S rozvojem informačních technologií a neustálým pokrokem internetu se web design stal oblíbenou formou pro propagaci, inzerci či prezentaci v online prostředí. Webové stránky dnes splňují mnoho funkcí, primárně slouží jako prostředníci poskytující návštěvníkům informace co nejrychlejším a nejjednodušším způsobem. S rostoucím množstvím webových stránek se zvyšují i vizuální požadavky publika na originalitu a interaktivitu.

Pro úspěšnou tvorbu web designu je nutné ovládat nástroje, jako jsou grafické softwary, nástroje pro tvorbu prototypů uživatelských rozhraní nebo jazyky pro tvorbu webových stránek. Tato řemeslná část je nezbytná, ale je potřeba ji kombinovat s dalšími aspekty tvorby, jako jsou psychologie, marketing, branding, estetika, copywriting, gamifikace a dalšími znalostmi nezbytnými pro tvorbu webu (Řezáč, 2014). Web designer nemusí nutně ovládat všechny tyto disciplíny, proto při tvorbě spolupracuje tým, kde má každý člen svoji unikátní funkci.

4.1 Pojmy UX a UI

User Experience (UX) a User Interface (UI) mají řadu podobností a navzájem se prolínají, přesto se však jedná o odlišné designérské profese. UX se překládá jako uživatelský zážitek a odkazuje na celkový dojem a interakce, které uživatelé mají při používání produktu, služby nebo systému. UX zahrnuje výzkumné metody, na něž navazuje UI design. UI překládáme jako uživatelské rozhraní. Jedná se o návrh vizuální podoby stroje, softwaru či hardwarových zařízení. Jde o vizuální, sluchové nebo hmatové prvky, které umožňují uživatelům ovládat a komunikovat s technologickými systémy.

4.2 UX designer

K práci UX designéra je nezbytné využít kritické a kreativní myšlení, s cílem vytvářet uživatelský prožitek. Při tvorbě UX designu jde především o funkčnost a efektivitu webu.

Hlavním cílem tvorby je jasné ucelení záměru zadavatele, pochopení cílové skupiny a vytvoření prototypu webu pro následné testování. „K tomu potřebujete znalosti uživatelského výzkumu, uživatelského testování, interakčního designu, informační architektury, psychologie a strategie obsahu.“ (Řezáč, 2014, s. 201)

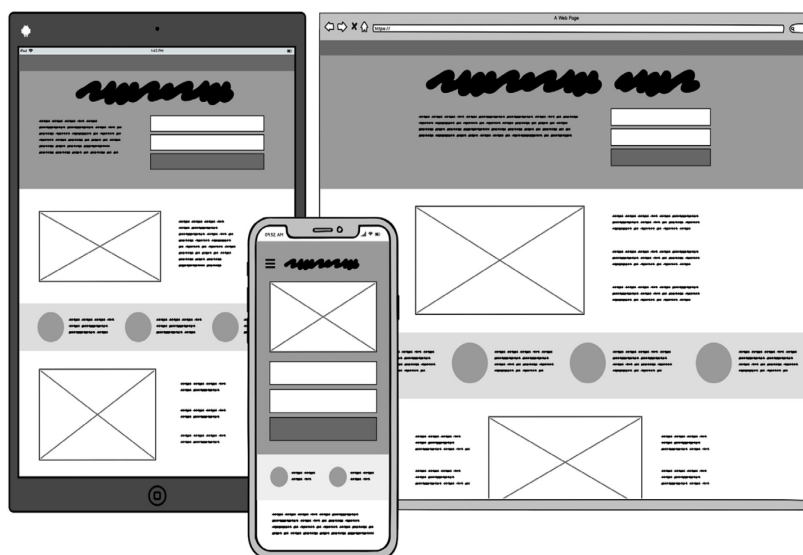
Tvorba začíná definováním projektu. Důležité je seznámení se s potřebnými informacemi týkajícími se webu, který bude předmětem tvorby. Než se začne s návrhem je podle McManuse (2012) potřeba, zamyslet se nad hlavními cíli, konkurencí, publikem, nad obsahem a uspořádáním.

Práce UX designéra se v posledních letech výrazně zpopularizovala. Mnoho firem pochopilo, že kvalitní design může být klíčovým prvkem pro získání konkurenční výhody. Jsou ochotni investovat do vytváření pozitivního uživatelského zážitku. V důsledku toho se objevila rostoucí poptávka po profesionálech pracujících na pozici UX designéra (Chipman, 2021).

4.2.1 Prototypování

Při procesu tvorby postupujeme od skicování přes wireframy neboli drátěné modely k samotnému prototypu webu. Skicování je důležitým prvním krokem při navrhování webové stránky. Jedná se o kreativní proces promýšlení obsahu, jeho rozložení a vizuální podoby.

Druhou fází vývoje je tvorba wireframů. Wireframe je v podstatě první návrh nezpracovaného uživatelského rozhraní bez jakéhokoli stylu, detailů nebo dokonce barev. Zpracovává se buďto na papír nebo jednoduše v počítači. Umožňuje vizualizaci rozložení stránky, umístění prvků a designu před samotným vývojem prototypu webové stránky.



Obrázek 36: Wireframe

Fáze prototypování zahrnuje přeměnu wireframu v interaktivní model, ten je graficky zpracován designérem uživatelského rozhraní. Existuje několik nástrojů pro návrh prototypu webových stránek. Tyto aplikace usnadňují vytváření interaktivních prototypů. Jedny z nejpoužívanějších návrhářských aplikací jsou Figma, Sketch a Adobe XD.

Prototypování webů je důležitá fáze vývoje, která má za cíl testování funkčnosti a zjišťování možných problémů před finální tvorbou webu.

4.3 UI designer

UI designer, neboli designer uživatelského rozhraní, je zodpovědný za vizuální stránku webu. Vychází z činnosti UX designérů a doplňuje je grafickými návrhy webových stránek. Tato tvorba vyžaduje znalost teorie barev, kompozičního uspořádání, základní teorii typografie, znalost grafických softwarů a prototypovacích nástrojů.

4.4 Principy navrhování uživatelského rozhraní

Správně navržené UI by mělo být intuitivní, snadno použitelné a efektivní. Designéři uživatelských rozhraní usilují o minimalizaci překážek a zajišťují, aby mohli uživatelé, při používání daného systému či aplikace, rychle a snadno dosáhnout svých cílů.

Při návrhu uživatelského rozhraní by měl designér udržovat jednotnost. Vizuální podoba webu by měla být konzistentní na všech stránkách tak, aby bylo jasné, že se uživatel nachází stále na tomtéž webu a nepřeklikl se na zcela jinou stránku (Valencia et al., 2020). Toho lze dosáhnout použitím stejných grafických prvků, typografie, barevnosti, ikon a sjednocením rozvržení v celém designu. Kromě vizuální jednoty by mělo fungovat i shodné ovládání a funkčnost webové stránky.

Podobně jako v jiných oblastech, i při tvorbě kvalitního designu webové stránky, platí pravidlo v jednoduchosti je krása. Složitost provedení neznamena kvalitu; naopak, může být pro uživatele nepřehledná. Dobré uživatelské rozhraní napovídá uživateli, kde se právě nachází a kam by měli pokračovat. (Valencia et al., 2020) Díky použití nenápadných interaktivních prvků – podtržení, tučného textu či jinak označené navigace upozorňuje na fakt, kde se uživatel nachází.

Je důležité, aby bylo zřetelné na co můžou uživatelé kliknout. Proto by měli být části na které lze kliknout odlišeny buď barvou nebo tvarem, a měli by být všechny stejné (Krug, 2006).

Kromě jednoduchosti má uživatel rád známost. Od zaužívaných zvyklostí, dobře známých motivů až po designové prvky a nejčastější fráze (Valencia et al., 2020).

4.5 Vizuální hierarchie

Je nutné oddělit obsah tak, aby bylo na první pohled návštěvníkovi webu jasné, co je podstatné a co se zde dozví. Toho lze docílit rozdílnou velikostí typografie, barevností nebo rozvržením layoutu. Čím je text větší, tím více upoutá pozornost a rychleji diváka zaujme. Výrazné barvy pak mohou odlišit důležité informace od těch méně podstatných.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

5 WEBOVÁ PREZENTACE INLINE–ONLINE

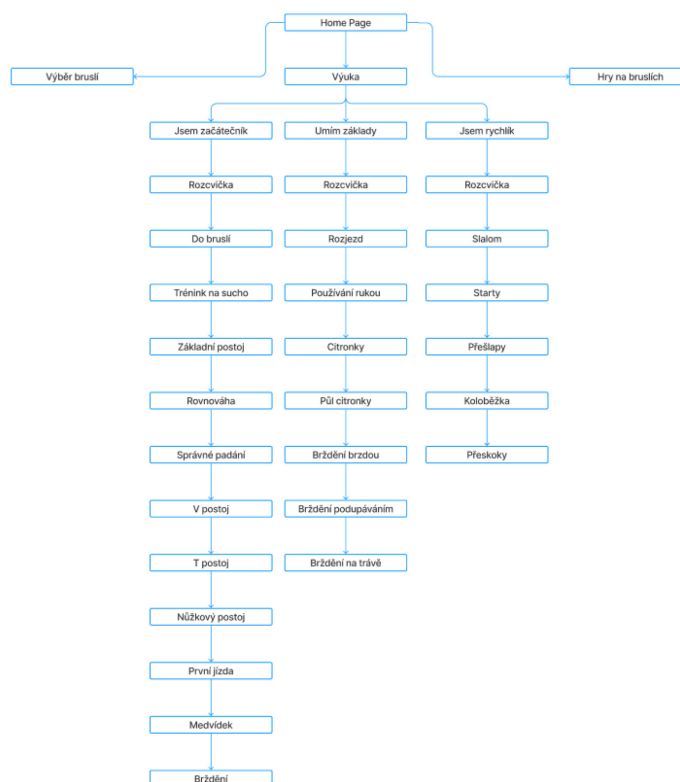
Výstupem praktické části bakalářské práce je webová prezentace pro výuku inline bruslení věnovaná dětem. Inspirací mi byla vlastní zkušenost s výukou inline bruslení a poptávka po jakémsi materiálu s možností samovýuky ze strany rodičů dětí. Při průzkumu jsem zjistila, že podobně koncipovaná platforma na trhu neexistuje.

5.1 Proces tvorby

Začínala jsem stanovením obsahu webové prezentace. Výukový plán je založen na osobní zkušenosti s výukou inline bruslení a zároveň rešerši literatury týkající se rychlobruslení a inline bruslení. Kompletní výukový plán jsem konzultovala s certifikovaným trenérem inline bruslení.

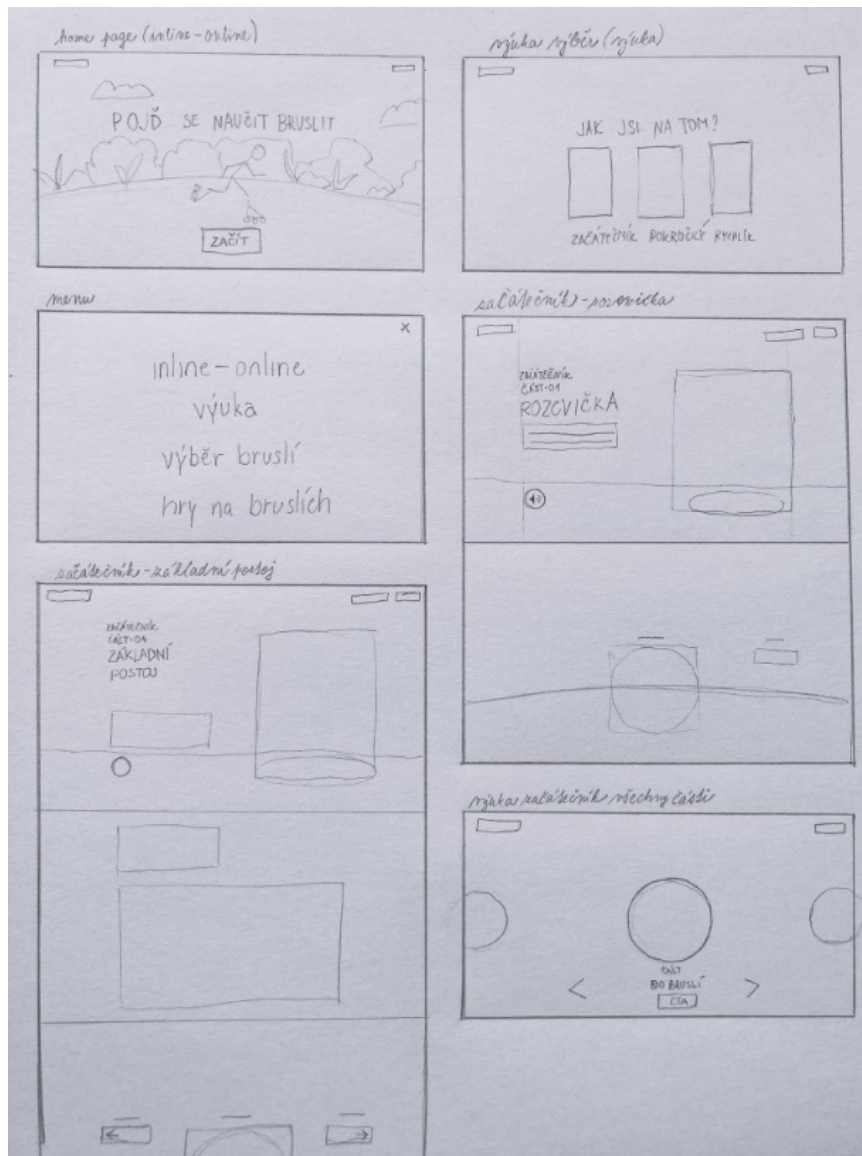
5.1.1 Informační architektura a wireframe

Začala jsem s vytvořením informační architektury. To mi pomohlo k uspořádání obsahu a jeho priorit. Výuku jsem rozdělila do tří výkonnostních kategorií. Každý uživatel si může zvolit úroveň na základě svých zkušeností s bruslením. Součástí webové prezentace jsou informace o výběru bruslí a možnosti zpestření formou her na bruslích.



Obrázek 37: Informační architektura

Následně jsem pomocí náčrtu wireframu, stanovila rozložení obsahu. Některé stránky jsem rozvrhla ihned, avšak u jiných jsem během procesu prototypování provedla úpravy.



Obrázek 38: Wireframe

5.1.2 Cílová skupina uživatelů

Definování cílové skupiny je klíčové pro úspěšné navržení webové stránky. Obsah i design stránky by měly být účelně přizpůsobeny potřebám uživatelů v dané skupině. Cílová skupina zahrnuje děti ve věku od 10 let a mohou ji využít i rodiče, kteří chtějí podpořit zájem o bruslení u mladších dětí. Výuka je navržena tak, aby oslovila jak začátečníky, tak mírně pokročilé bruslaře, ale zároveň poskytuje výzvy pro ty zkušenější.

5.2 Vizuální styl

Na webu využívám jednoduché animace za jejichž pomoci představuji jednotlivé cviky. Každý cvik je doplněn textovým popisem. Uživatel nemusí text číst, může si jej přehrát za pomoci tlačítka v mluvené verzi. Některé cviky obsahují i videonávod.

5.2.1 Barevnost

Nejprve jsem pracovala s pastelovou barevností, ta je však pro děti méně atraktivní. Proto jsem od použití barevnosti upustila a vybrala jsem výraznější, jasnější odstíny, které jsou pro děti přitažlivější. Primárními barvami designu jsou zelená, růžová, odstíny modré, šedá, fialová a bílá.



Obrázek 39: Primární barevnost

5.2.1 Typografie

Pro nadpisy a hlavní texty jsem zvolila sans serifové písmo Apfel Grotesk, v tučném řezu. Písmo má porušené stínování, je hravé, výrazné a krásně dotváří veselý vizuální styl. Pro všechny další texty jsem vybrala písmo Manrope z knihovny Google Fonts. Využívám ho pro popisy cviků i pro ostatní texty.

5.2.2 Logo

Jelikož se jedná o online školu inline bruslení, pro webovou prezentaci jsem zvolila trefný název „*Inline–online*“.

Návrh loga je jednoduchý s cílem doplnit vizuální styl a zároveň jej nenarušit. Pro tvorbu jsem využila font Museo Modern. Logo jsem také rozpochybovala. Animace se objeví při prvním spuštění webové prezentace.



Obrázek 40: Ukázka animace loga

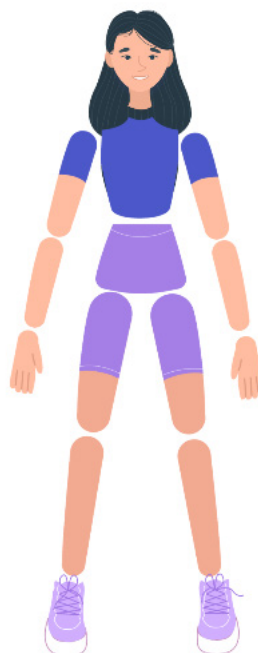
5.2.3 Ilustrace

Stěžejním prvkem designu jsou postavy představující bruslařské cviky. Nejprve jsem si vytvořila skici charakterů, které jsem za pomoci křivek vykreslila v programu Adobe Illustrator. Každou postavu jsem ztvárnila z více úhlů pohledu. Následně jsem se pustila do animace v Adobe After Effect, kde jsem postavy rozpohybovala.

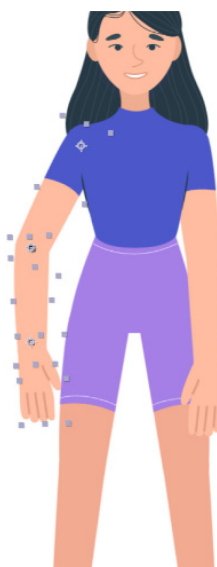
Další ilustrace a animace jsem tvořila ve stejném stylu. Využívala jsem stejnou barevnou paletu. Snažila jsem se o to, aby bylo vše představeno vizuálně, což je pro děti lépe pochopitelné.

5.2.4 Animace

Prvním krokem bylo testování různých metod animace postav. Vyzkoušela jsem několik animačních softwarů, z nichž jsem se rozhodla pro 2D animační nástroj Adobe After Effects. Zvažovala jsem využití pluginů jako je Angela Duik nebo Limber, ale nakonec jsem zjistila, že mi práce bez nich vyhovuje více. Po stanovení hlavního animačního softwaru jsem začala s návrhem charakterů a s tím spojené barevnosti. Navrhla jsem tři charaktery v programu Adobe Illustrator a detailně je propracovala z různých úhlů. Každou postavu jsem rozdělila do vrstev, což mi umožnilo pracovat s jednotlivými částmi v After Effects. V každé části těla jsem umístila kotevní bod do místa, kolem kterého se část pohybovala. Jednotlivé části těla postavy jsem ještě přiřadila k nadřazené části (např. dlaň k loktu a loket k paži), to proto aby se celé tělo pohybovalo jako celek. Výsledkem bylo více než třicet animací, z nichž většinu využívám v designu opakovaně.



Obrázek 41: Návrh postavy



Obrázek 42: Umístění kotevních bodů

5.3 Prototypování

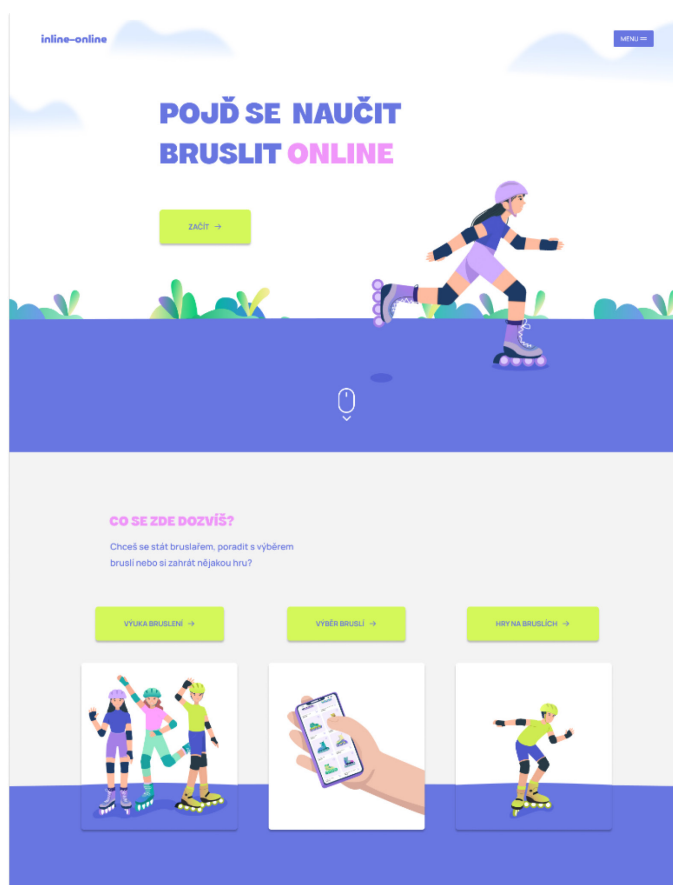
Pro tvorbu webové prezentace jsem využila program Figma, díky němuž jsem vytvořila realistický model webu.

5.4 Výsledná webová prezentace

Výsledný prototyp webové prezentace se tedy skládá z úvodní domovské obrazovky, výukové sekce, části pro výběr bruslí a poslední částí jsou hry na bruslích. Výuková sekce je rozdělena, jak již bylo zmíněno, do tří výkonnostních kategorií – *Jsem začátečník*, *Umím základy*, *Jsem rychlík*.

5.4.1 Domovská stránka

První, co se zobrazí při spuštění webu *Inline-online* je animace loga. Ihned poté se uživatel ocitne na domovské stránce, která se spustí vždy, když uživatel stiskne tlačítko *inline-online* v horní liště. Nachází se tu animace bruslaře, dozvídáme se, že se zde naučíme bruslit. Kliknutím na tlačítko *ZAČÍT* se uživatel přesměruje na dolní část stránky, kde jsou informace o tom, co vše se na stránce může dozvědět – výuka bruslení, výběr bruslí a hry na bruslích.



Obrázek 43: Domovská stránka *inline-online*

5.4.2 Výběr výuky

V této části si uživatel zvolí svoji bruslařskou úroveň výuky. Každá z úrovní je pak reprezentována jednou postavou, která uživatele provází. Díky odlišné postavě a barevnosti se uživatel lépe orientuje, ve které z úrovní se nachází. Výuku jsem rozdělila podle náročnosti na začátečníky, pokročilé bruslaře a zdatné rychlíky.



Obrázek 44: Výběr výuky

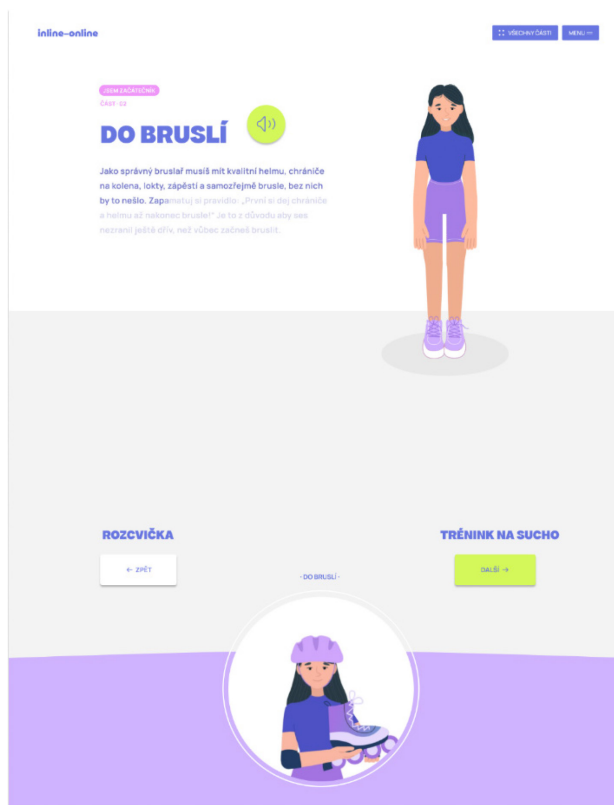
5.4.3 Výuka jsem začátečník

První úroveň, nazvaná „*Jsem začátečník*“, obsahuje dvanáct částí. Po rozkliknutí získá uživatel pohled na první část a může pokračovat postupně nebo se přesunout na libovolnou část.

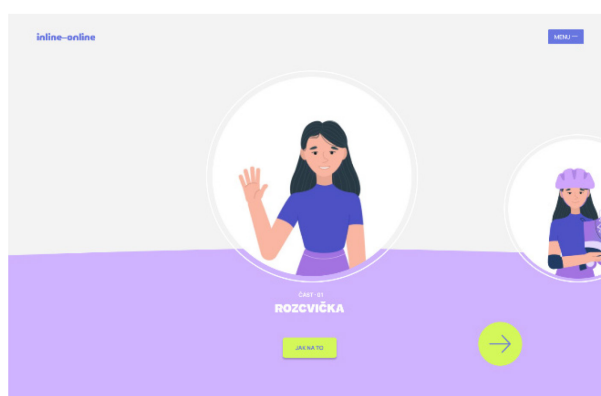
V pravé polovině se nachází vždy animace cviku nebo jeho části. Každý cvik doprovází textový popis. Zároveň si může uživatel pomocí tlačítka spustit a poslechnout popis cviku bez nutnosti čtení.

Skrolováním se uživatel přesune do spodní části obrazovky, odkud pokračuje buď na další cvičení, nebo se může vrátit k předchozímu. Ve spodní části obrazovky se nachází barevný pás, který je pro každou výkonnostní úroveň odlišný. V tomto případě jde o fialovou. Uprostřed pásu je vždy detail animace cvičení nebo jiná animace související s prezentovaným cvikem.

Uživatel má možnost vybrat si libovolné cvičení stisknutím tlačítka *VŠECHNY ČÁSTI* v horní navigaci. Může rychle přecházet mezi cviky, zároveň má přehled o tom, kolik částí výuka má.



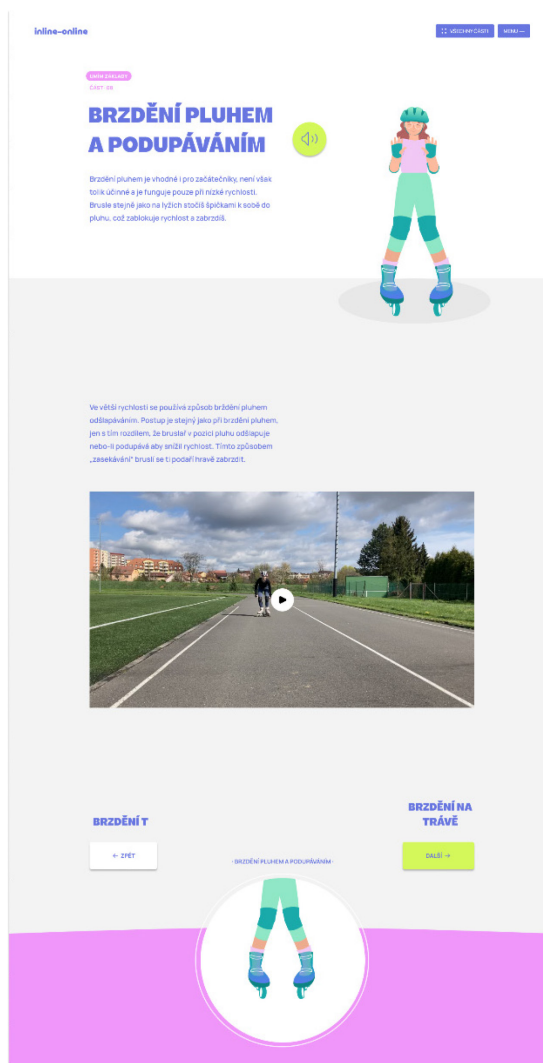
Obrázek 45: Výuka začátečník



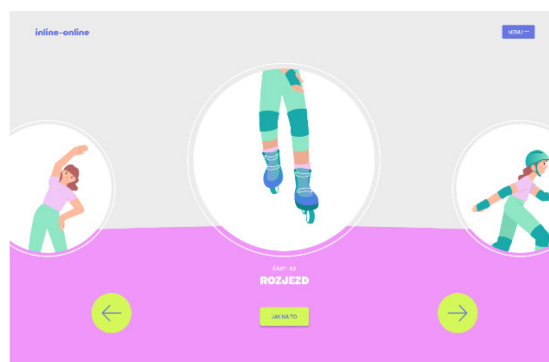
Obrázek 46: Výuka začátečník všechny části

5.4.4 Výuka umím základy

Další výkonnostní kategorie se nazývá „Umím základy“. Všech devět cviků této úrovně představuje jeden charakter. Barevnost určená pro tuto kategorii je růžová. Některé složitější cviky obsahují instruktážní video.



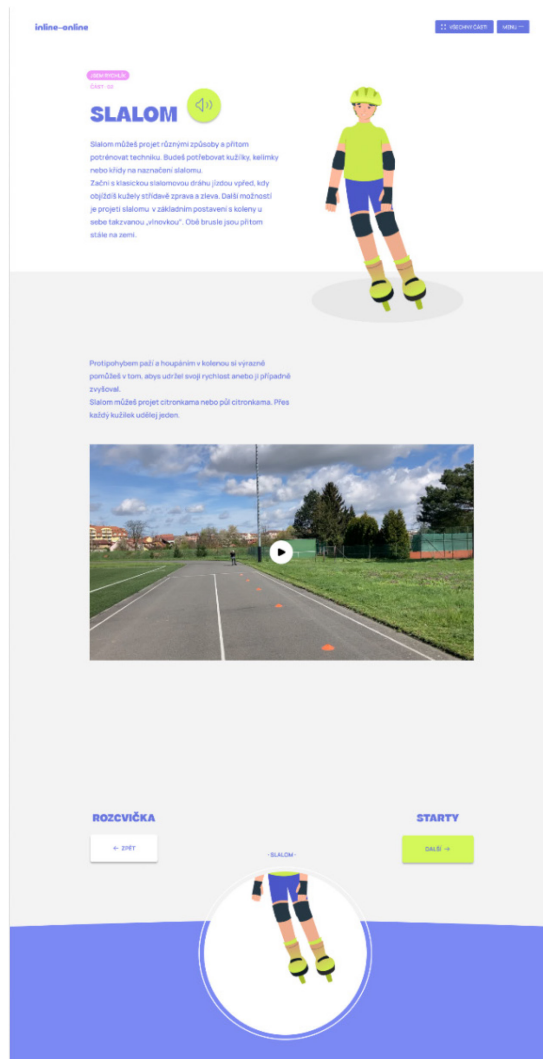
Obrázek 47: Výuka Umím základy



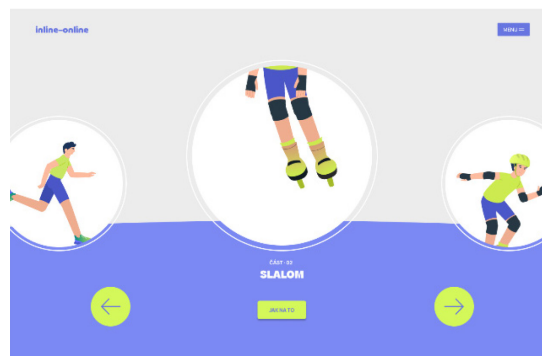
Obrázek 48: Výuka Umím základy všechny části

5.4.5 Výuka jsem rychlík

Poslední výkonnostní úroveň je zaměřena na pokročilé bruslaře a zahrnuje náročnější prvky. Charakteristickou barvou pro tuto kategorii je modrá. Tato úroveň zahrnuje celkem šest cviků.



Obrázek 49: Výuka Jsem rychlík



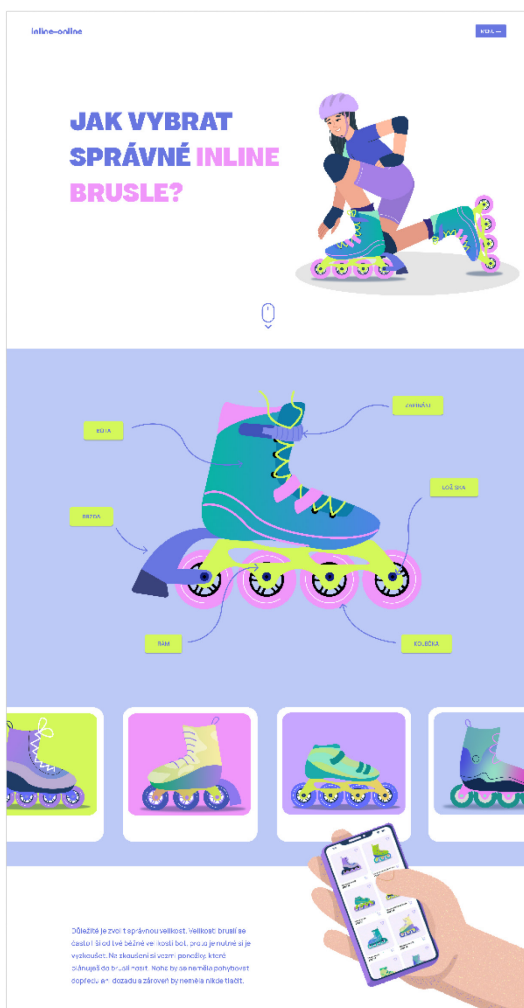
Obrázek 50: Výuka jsem rychlík všechny části

5.4.6 Výběr bruslí

Tato část obsahuje informace o výběru bruslí. Jedná se však o více technické parametry, které jsou zprostředkovány ilustrativní formou tak, aby byli pro děti stále atraktivní.

5.4.7 Hry na bruslích

V této části webové prezentace se uživatel dozvídá o možnosti her na inline bruslích jak pro jednotlivce, tak i pro více hráčů. Jedná se o doplňkovou část webové prezentace, která se vrací k některým z cviků uvedených ve výukových lekcích. Uživatel si může jednoduchým kliknutím dané cvičení zopakovat.



Obrázek 51: Výběr bruslí, část stránky



Obrázek 52: Hry na bruslích, část stránky

5.5 Uživatelské testování

Webový prototyp jsem testovala s žáky základní školy ve věku 10-13 let. Zeptala jsem se jich na několik otázek, na nichž jsem chtěla otestovat funkčnost a intuitivnost platformy.

První tři otázky byly zaměřeny na otestování intuitivnosti. Zadala jsem úkoly, které měli na webu splnit a vyhledat. Další otázky jsem mířila na funkčnost a vizuální vnímání webové prezentace. Poslední dobrovolnou otázkou mohli vyjádřit, co se jim líbilo, nelíbilo nebo zda mají nápad pro vylepšení. Na otázky odpovídali prostřednictvím online formuláře, který jsem následně vyhodnotila.

Provedla jsem celkem tři testování. Po prvním testování, kterého se zúčastnilo deset respondentů vyšlo najevo, že většině chvíli trvalo, než se zorientovali. Někteří zprvu nepochopili, že stránky lze skrolovat, proto jim vyhledání informací trvalo delší dobu. Vizuál stránky se jim zdál veselý. Barevnost popisovali také jako veselou, zábavnou či jednoduchou. Slovní hodnocení bylo většinou kladné, i když některé nezaujalo téma, provedení se jim líbilo. Opakovaně byl zmiňován problém s pomalejší orientací na webu.

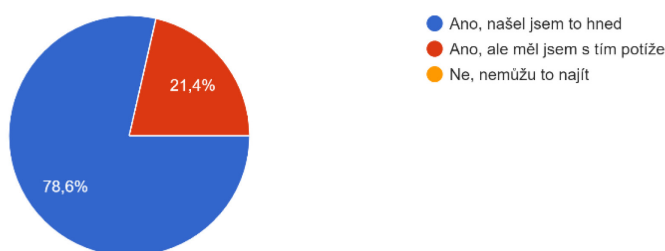
Pro druhé testování jsem se snažila tyto nedostatky eliminovat. Zejména tím, že jsem hned na začátku namísto přesměrování uživatele na výuku bruslení nejprve představila vše, co se zde uživatel může dozvědět. Představila jsem tedy další části webové prezentace – výběr bruslí a hry na bruslích. Problém se skrolováním, který nastal u dvou respondentů při prvním testování jsem vyřešila animací značící posouvání se myší.

Druhé testování s deseti jinými respondenty proběhlo stejným způsobem. Žáci odpovídali na stejné otázky. Osm z nich nemělo žádný problém se splněním úkolů. Dva uvedli, že jim chvíli trvalo se zorientovat. Vizuál hodnotili kladně, až na jeden případ, kdy testující označil barevnost za příliš křiklavou. Slovní hodnocení bylo spíše pozitivní. Jako podnět k vylepšení uvedli zpomalení pohyblivého carouselu s variantami bruslí v části „*Výběr bruslí*“.

Třetího uživatelského testování se zúčastnilo čtrnáct studentů. Výsledek byl podobný jako u druhého testování. Žáci neměli problém se splněním úkolů, ale chvíli jim trvalo, než se zorientovali, což může být zapříčiněno obsáhlostí webu, jelikož jej ve velké míře označovali za snadno přehledný. Vizuální styl byl hodnocen jako veselý, barevný či jednoduchý. Objevil se názor, že barevnost využívá obecně holčičí barvy.

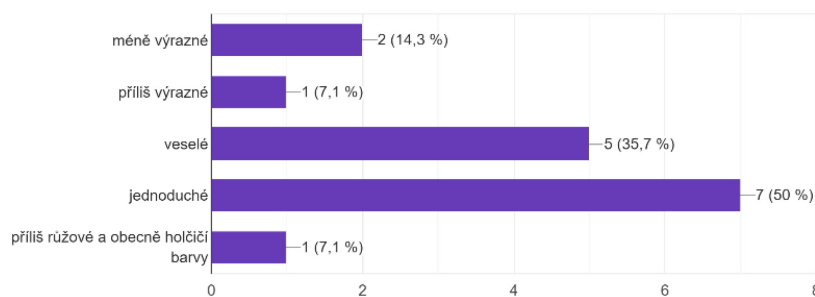
Celkově lze říci, že webový prototyp je funkční a intuitivní, i když je potřeba věnovat pozornost drobným nedostatkům, které mohou ovlivnit uživatelskou zkušenost. Všechna testování ukázala, že většina respondentů neměla problém na webu splnit zadané úkoly. Drobné nedostatky, jako nezřejmá možnost skrolování, byly v průběhu testování upraveny. Vizualní styl je obecně přijatelný, s převahou pozitivních ohlasů. Zohlednění různorodých preferencí ohledně barev a stylu mezi uživatelskou skupinou je výzvou.

1. ÚKOL Představ si, že jsi začínající bruslař a máš v plánu se naučit základní postoj. Kam se na webové prezentaci vydáš, abys zjistil, jak na to? ...rmace o tom, jak vypadá základní bruslařský postoj?
14 odpovědí



Obrázek 53: 3. uživatelské testování, úkol

Jak na tebe působí použité barvy?
14 odpovědí



Obrázek 54: 3. uživatelské testování, barevnost

5.6 Prezentace a propagace

Pro propagaci webové platformy *Inline-online* jsem vytvořila plakátky s QR kódem, pro přesměrování na webovou prezentaci a další doprovodné materiály.

ZÁVĚR

V průběhu práce jsem se zabývala grafickou prezentací sportu. Zvolila jsem si jednu z největších sportovních událostí, kterou jsou olympijské hry. Na příkladu plakátové propagace, jsem zmapovala vývoj, který probíhal od zobrazování sportovců a historických památek po vzoru antických her, přes jednoduché využití loga, a nakonec umělecky pojaté plakáty, které nejsou nutně charakteristické pro místo konání.

Na příkladu olympijských piktogramů, jsem zkoumala možnosti stylizace postavy. U starších piktogramů jsem nacházela problémy v jednotnosti souboru. Velmi populární piktogramy Gerharda Jokshe, založené na mřížkovém systému byly možná natolik přesné, a tak po čase omrzely. Nastala doba uvolněnější tvorby piktogramů inspirovaných kulturními motivy. V neposlední řadě jsem zkoumala animované piktogramy Tokia, které byly blízké při tvorbě mé praktické části.

Následně jsem se zaměřila na české prostředí a vznik prvních sportovních spolků, jejich logotypy a propagaci.

Při rešerši webových platforem zaměřených na výuku nějaké fyzických aktivit s ilustrovaným nebo animovaným vizuálním stylem jsem narazila na nedostatek kvalitně designovaných ukázek. Sportovní webové platformy častěji využívají videa či fotografie. Já jsem z důvodu zaměření mé webové prezentace především na děti, zvolila využití animací. Shrnula jsem několik animačních softwarů vhodných pro animování postav, z nichž jsem si pro práci zvolila Adobe After Effect.

Rešerše zaměřená na materiály pro výuku bruslení, jak online, tak i offline, mě při následném designu mého výukového materiálu inspirovala, ale zároveň i upozornila, čemu se vyvarovat. Dlouhé texty na webových stránkách považuji za neefektivní. Potvrdilo se, že videa a jiné názorné ukázky jsou nejpůsobivější.

V kapitole věnované webovému designu jsem se zabývala pojmy a principy navrhování webu. Tyto informace jsem následně aplikovala do návrhu praktické části.

Při samotné tvorbě praktické části jsem se seznámila s novým programem a získala široké spektrum vědomostí z oblasti animace a prototypování. Uživatelské testování pak významně pomohlo k vylepšení finálního designu. Zjistila jsem, že je web skutečně funkční, dokonce i vizuální styl si získal u dětí přízeň. Věřím, že by tento koncept mohl pomoci s výukou bruslení.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

ABDULLAH, Rayan a HUBNER, Roger, 2006. *Pictograms, icons & signs : a guide to information graphics*. London: Thames & Hudson. ISBN 9780500286357.

DOVALIL, Josef, © 1999–2024. *Olympismus a umění*. online, PDF. In: Olympijský tým. Dostupné z: https://www.olympijskytym.cz/files/documents/f99f_olympismus-a-umeni.pdf. [cit. 2024-01-04].

DYNAMO DESIGN, , 2024. *Sokol: Zdatná vizuální identita pro modernizaci značky*. online. In: Dynamo design. Dostupné z: <https://www.dynamodesign.cz/cs/novinky/sokol-zdatna-vizualni-identita>. [cit. 2024-05-10].

FOLEY, Joe, 2023. *Are the Paris 2024 Olympic pictograms really that bad*. online. In: Creative bloq. Dostupné z: <https://www.creativebloq.com/news/paris-2024-olympics-pictograms>. [cit. 2023-12-27].

GRIFFITHS, Alyn, 2024. *Architectural landmarks star in "utopian"*. online. In: Dezeen. 8 March 2024. Dostupné z: <https://www.dezeen.com/2024/03/08/paris-2024-poster-ugo-gattoni/>. [cit. 2024-04-04].

CHIPMAN, Albert, 2021. *UX/UI Design 2022 A Complete Beginners to Pro Step by Step Guide to UX/UI Design and Mastering the Fundamentals of Web Design with Latest Tips & Techniques*. online. ISBN 979-8792857216. Dostupné z: <https://www.yumpu.com/de>. [cit. 2023-12-08].

CHOUTKA, Miroslav a DOVALIL, Josef, 2009. *Sport*. online, PDF. In: MUDRA, . Olympijský tým. Dostupné z: https://www.olympijskytym.cz/files/documents/3df3_sport.pdf. [cit. 2023-12-26].

INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE, , 2024. *Paris 2024*. online. In: . 2 June 2024. Dostupné z: <https://olympics.com/ioc/news/paris-2024-unveils-artistic-posters-as-vibrant-cultural-olympiad-programme-revealed>. [cit. 2024-04-04].

KÖSSL, Jiří; KRÁTKÝ, František a MAREK, Jaroslav, 1986. *Dějiny tělesné výchovy: [Díl] 2. Od roku 1848 do současnosti*. online. Vydání 1. Praha: Olympia. Dostupné z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:5d416a30-cc8d-11e3-93a3-005056825209>. [cit. 2024-01-02].

KÖSSL, Jiří; ŠTUMBAUER, Jan a WAIC, Marek, 2008. *Vybrané kapitoly z dějin tělesné kultury*. 3. vyd. Praha: Karolinum. ISBN 978-80-246-1566-0.

KRUG, Steve, 2006. *Web design - nenuťte uživatele přemýšlet!*. 2., aktualiz. vyd. Brno: Computer Press. ISBN 80-251-1291-8.

MCMANUS, Sean, 2012. *Web design*. Warwickshire, U.K: In Easy Steps. ISBN 9781840783803.

OLYMPICS, 2022. *Olympic Brand Guidelines*. online. In: . Dostupné z: <https://stillmed.olympics.com/media/Documents/International-Olympic-Committee/Olympic-brand/Olympic-Brand-Guidelines.pdf>. [cit. 2023-12-26].

OLYMPICS, , 2024. *Tokyo 2020 unveil Games pictograms*. online. In: Olympics. Dostupné z: <https://olympics.com/en/news/tokyo-2020-unveils-games-pictograms>. [cit. 2024-01-04].

OSTERWALDER, Markus, 2020. *Olympic Games: The Design*. 1. Niggli Verlag. ISBN 9783721210002.

POWELL, Thomas A., 2004. *Web design: kompletní průvodce*. Vyd. 1. Brno: Computer Press. ISBN 80-7226-949-6.

ROWE, David; MAGUIRE, Joseph a GUTTMANN, Allen, 2024. *Sports*. online. In: Britanica. 2 April 2024. Dostupné z: <https://www.britannica.com/sports/sports>. [cit. 2024-04-04].

ŘEZÁČ, Jan, 2014. *Web ostrý jako břitva: návrh fungujícího webu pro webdesignery a zadavatele projektů*. Vyd. 1. Jihlava: Baroque Partners. ISBN 978-80-87923-01-6.

SHAW, Austin; SHAW, Danielle (ed.), 2020. *Design for motion: fundamentals and techniques of motion design*. Second edition. New York: Focal Press, Taylor & Francis Group. ISBN 978-1-138-31864-9.

SKAUT, , 2024. Skautky a skauti mají nové logo! V moderním provedení se vrací se zpět ke kořenům. online, obrázek. In: *Skaut*. Dostupné z: <https://www.skaut.cz/skautky-a-skauti-maji-nove-logo-v-modernim-provedeni-se-vraci-se-zpet-ke-korenem/>. [cit. 2024-01-09].

STRACHOVÁ, Milena, 2018. *SPORT A ČESKÝ SVAZ TĚLESNÉ VÝCHOVY PO ROCE 1989*. online. Vydání 1. Brno: Masarykova univerzita. ISBN 978-80-210-9111-5. [cit. 2024-01-02].

THE OLYMPIC DESIGN, , 2023. *Paris 2024*. online. In: The Olympic Design. Dostupné z: <https://www.theolympicdesign.com/olympic-games/pictograms/paris-2024/>. [cit. 2023-12-27].

THE OLYMPIC MUSEUM, (ed.), 2013. Olympic Games Posters. online. In: *Olympics*. Lausanne, s. 16. Dostupné z: <https://stillmed.olympics.com/media/Document%20Library/OlympicOrg/Documents/Document-Set-Teachers-The-Main-Olympic-Topics/Olympic-Games-Posters.pdf>. [cit. 2024-05-11].

VALENCIA, Aynne; TIDWELL, Jenifer a BREWER, Charles, 2020. *Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design*. online. 3rd Edition. Sebastopol: O'Reilly Media. ISBN 978-1492051961. [cit. 2024-04-04].

VAN DER KRUK, Eline a REIJNE, Marco, 2018. Accuracy of human motion capture systems for sport applications; state-of-the-art review. online. *European Journal of Sport Science*. roč. 18, č. 6, s. 14. Dostupné z: <https://doi.org/10.1080/17461391.2018.1463397>. [cit. 2024-04-15].

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

MOV Mezinárodní olympijský výbor

OH olympijské hry

SDTJ Svaz dělnických tělocvičných jednot

UX User Experience

UI User Interface

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1: Olympijské logo	13
Obrázek 2: Oficiální plakát Stockholm 1912	14
Obrázek 3: Oficiální plakát Antverpy 1920.....	14
Obrázek 4: Oficiální plakát Mexiko 1968	15
Obrázek 5: Oficiální plakát Sydney 2000.....	15
Obrázek 6: Oficiální plakát Vancouver 2010	15
Obrázek 7: Oficiální plakát Londýn 2012	15
Obrázek 8: Oficiální plakáty Paříž 2024.....	16
Obrázek 9: Reklamní plakáty Sarajev 1984	17
Obrázek 10: Piktogramy OH Tokio 1964.....	18
Obrázek 11: Piktogramy Mexiko 1968.....	18
Obrázek 12: Piktogramy OH Mnichov 1972.....	19
Obrázek 13: Piktogramy OH Barcelona 1992	19
Obrázek 14: Piktogramy OH Lillehammer 1994.....	20
Obrázek 15: Piktogramy OH Sydney 2000	20
Obrázek 16: Piktogramy OH Athény 2004.....	20
Obrázek 17: Piktogramy OH Tokio 2020.....	21
Obrázek 18: Piktogramy OH Paříž 2024, Surfování, Sportovní lezení, Goalball	21
Obrázek 19: Piktogramy OH Paříž 2024	22
Obrázek 20: Logo ČOS po poslední úpravě v roce 2019	23
Obrázek 21: Sokol plakáty.....	23
Obrázek 22: Logo organizace Orel.....	23
Obrázek 23: Logo Svaz dělnických tělocvičných jednot.....	23
Obrázek 24: Klub českých turistů.....	24
Obrázek 25: Skaut logo.....	24
Obrázek 26: Skaut plakáty	24
Obrázek 27: Logo ČSS 1990	26
Obrázek 28: Plakát Spartakiáda 1955	26
Obrázek 29: Darebee	28
Obrázek 30: Workout From Home	28
Obrázek 31: Perfect workout	29
Obrázek 32: FunFit	29
Obrázek 33: Move in skates web	32
Obrázek 34: Skatefresh.....	33

Obrázek 35: Inline Skating Tutorials.....	34
Obrázek 36: Wireframe	36
Obrázek 37: Informační architektura.....	40
Obrázek 38: Wireframe	41
Obrázek 39: Primární barevnost	42
Obrázek 40: Ukázka animace loga	43
Obrázek 41: Návrh postavy	44
Obrázek 42: Umístění kotevních bodů	44
Obrázek 43: Domovská stránka inline–online.....	45
Obrázek 44: Výběr výuky.....	46
Obrázek 45: Výuka začátečník	47
Obrázek 46: Výuka začátečník všechny části.....	47
Obrázek 47: Výuka Umím základy	48
Obrázek 48: Výuka Umím základy všechny části.....	48
Obrázek 49: Výuka Jsem rychlík.....	49
Obrázek 50: Výuka jsem rychlík všechny části.....	49
Obrázek 51: Výběr bruslí, část stránky.....	50
Obrázek 52: Hry na bruslích, část stránky.....	50
Obrázek 53: 3. uživatelské testování, úkol	52
Obrázek 54: 3. uživatelské testování, barevnost.....	52

ZDROJE OBRÁZKŮ

Obrázek 1: DE COUBERTIN, Pierre. *The Olympic Rings*. Online, obrázek. In: Olympics. Dostupné z: <https://olympics.com/ioc/olympic-rings>. [cit. 2024-01-08].

Obrázek 2: HJORTZBERG, Olle. Olympic Games, Stockholm, 1912. Online, obrázek. In: Library of Congress. 1912. Dostupné z: <https://www.loc.gov/item/2021670586/>. [cit. 2024-05-05].

Obrázek 3: VON DER VEN, Walter. Antwerp 1920. Online, obrázek. In: The Olympic Design. Dostupné z: <https://www.theolympicdesign.com/collection/olympic-posters/anvers-1920/>. [cit. 2024-05-05].

Obrázek 4: VÁZQUEZ, PedroRamírez. Mexico City 1968. Online, obrázek. In: Olympics. Dostupné z: <https://olympics.com/en/olympic-games/mexico-city-1968/logo-design>. [cit. 2024-05-05].

Obrázek 5: FHA IMAGE DESIGN. Sydney 2000. Online, obrázek. In: Olympics. Dostupné z: <https://olympics.com/en/olympic-games/sydney-2000/logo-design>. [cit. 2024-05-05].

Obrázek 6: HULSE, Ben a & VANOC DESIGN TEAM, 2010. 2010 POSTERS. Online, obrázek. In: Vancouver Is Awesome. Dostupné z: <https://www.vancouverisawesome.com/events-and-entertainment/2010-posters-1918069>. [cit. 2024-05-11].

Obrázek 7: WHITEREAD, Rachel, 2012. London 2012. Online, obrázek. In: The Olympic Design. Dostupné z: <https://www.theolympicdesign.com/collection/olympic-posters/london-2012/>. [cit. 2024-05-11].

Obrázek 8: GATTONI, Ugo. The iconic Paris 2024. Online, obrázek. In: Paris 2024 Olympics. Dostupné z: <https://olympics.com/en/news/paris-2024-olympic-paralympic-games-official-posters-unveiled-ugo-gattoni>. [cit. 2024-05-05].

Obrázek 9: MUJEZINOVIC, Ismar. Olympic Winter Games posters. Online, obrázek. In: Library Olympics. Dostupné z: https://library.olympics.com/Default/doc/SYRACUSE/161838/olympic-winter-games-posters-from-chamonix-1924-to-pyeongchang-2018-the-olympic-studies-centre?_ga=2.99243289.6097881.1705855022-557028828.1626337550. [cit. 2024-04-04].

Obrázek 10, 11: Sportovní piktogramy olympijských her. Online, obrázek. In: Creativos Online. Dostupné z: <https://www.creativosonline.org/cs/sportovni-piktogramy-olympijske-hry-od-Tokia-1964-rio-2016.html>. [cit. 2024-05-05].

Obrázek 12: AICHER, Otl. Munich Olympic Games Pictograms. Online, obrázek. In: Research Gate. January 2010. Dostupné z: https://www.researchgate.net/figure/Munich-Olympic-Games-pictogram-Otl-Aicher-Systemic-study-for-the-running-pictogram_fig1_267394483. [cit. 2024-05-05].

Obrázek 13, 14, 15, 16: Sportovní piktogramy olympijských her. Online, obrázek. In: Creativos Online. Dostupné z: <https://www.creativosonline.org/cs/sportovni-piktogramy-olympijske-hry-od-Tokia-1964-rio-2016.html>. [cit. 2024-05-05].

Obrázek 17: HIROMURA, Masaaki. Tokyo 2020 unveils kinetic sports pictograms. Online, obrázek. In: Olympics. 26 February 2020. Dostupné z: <https://olympics.com/en/news/tokyo-2020-unveils-kinetic-sports-pictograms>. [cit. 2024-05-05].

Obrázek 18: RONCIN, Joachim. Paris 2024 Olympic pictograms. Online, obrázek. In: Yahoo Life. October 13, 2023. Dostupné z: https://www.yahoo.com/lifestyle/paris-2024-olympic-pictograms-really-094607447.html?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAGsc-cpxARb98-wuXcligawVCVe_WvIPmRSuOAWXjRPSDKfcO7nB8ARPpb_OTl0bAMxmpgztO9IIBx0xeGUNm795pvoYyTvcDAIxREH4DYZ92RjhrycVJs-jg_RpEvyLs7RC-hHSqeQZMh4OFOITsx-VOYxz3SdKu8ZTzoYoIGfL. [cit. 2024-05-05].

Obrázek 19: RONCIN, Joachim. Paris 2024 unveils the Look of the games. Online, obrázek. In: Paris 2024 Olympics. 8. 2. 2023. Dostupné z: <https://press.paris2024.org/news/paris-2024-unveils-the-look-of-the-games-and-the-pictograms-of-the-olympic-and-paralympic-disciplines-2dfe-7578a.html>. [cit. 2024-05-05].

Obrázek 20: Symbolika sokola. Online. In: Sokol. Dostupné z: <https://www.sokol.eu/symbolika-sokola>. [cit. 2024-01-02].

Obrázek 21: DYNAMO DESIGN, c2024. Sokol: Zdatná vizuální identita pro modernizaci značky. Online. Dynamo design. Dostupné z: <https://www.dynamodesign.cz/cs/novinky/sokol-zdatna-vizualni-identita>. [cit. 2024-05-10].

Obrázek 22: OREL – křesťanská sportovní organizace. Online, obrázek. In: OREL. 2009-2012. Dostupné z: https://www.orel.cz/?ukaz=ke_stazeni. [cit. 2024-05-05].

Obrázek 23: Svaz dělnických tělovýchovných jednot ČR. Online. In: Facebook. Dostupné z: https://www.facebook.com/sdtjcr/?locale=cs_CZ. [cit. 2024-05-05].

Obrázek 24: KČT. Online, obrázek. In: KČT-Kub českých turistů. Dostupné z: <https://kct.cz/ke-stazeni>. [cit. 2024-01-09].

Obrázek 25, 26: KAJNAR, Lubomír, 2016. Skaut. Online, obrázek. In: Design portál. Dostupné z: <https://www.designportal.cz/skauti-maji-po-patnacti-letech-nove-logo/>. [cit. 2024-05-10].

Obrázek 27: Sportovní piktogramy olympijských her. Online, obrázek. In: Creativos Online. Dostupné z: <https://www.creativosonline.org/cs/sportovni-piktogramy-olympijske-hry-od-Tokia-1964-rio-2016.html>. [cit. 2024-05-05].

Obrázek 28: ZELENKA, Jaroslav, 1955. 1. CELOSTATNÍ SPARTAKIÁDA. Online, obrázek. In: Obchod Terryho ponožky. Dostupné z: <https://www.terryhoponozky.cz/plakat/37629-1-celostatni-spartakiada-praha-1955>. [cit. 2024-05-11].

Obrázek 29: Zdroj: <https://darebee.com/workouts.html>

Obrázek 30: DEJANNK. Workout From Home. Online. In: Microsoft. Dostupné z: <https://apps.microsoft.com/detail/9n14g2v0jjhz?hl=en-us&gl=US>. [cit. 2024-05-11].

Obrázek 31: PERFECT THUMB. Perfect Workout. Online, obrázek. In: Microsoft. Dostupné z: <https://apps.microsoft.com/detail/9nblggh2w6qd?hl=en-us&gl=US>. [cit. 2024-05-05].

Obrázek 32: Zdroj: <https://funfitgym.webflow.io>

Obrázek 33: Zdroj: <https://www.inmoveskates.com>

Obrázek 34: Zdroj: <https://skatefresh.com>

Obrázek 35: Zdroj: <https://apps.apple.com/us/app/inline-skating-tutorials/id962573665>

Obrázek 36: What are wireframes and why are they used?, c2024. Online. In: Balsamiq. Dostupné z: <https://balsamiq.com/learn/articles/what-are-wireframes/>. [cit. 2024-05-11].

Obrázek 37-54: Archiv autora