

Autorská kniha se vzdělávacími prvky

Denisa Kučíková

Bakalářská práce
2021

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Digitální design

Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Denisa Kučíková**
Osobní číslo: **K18005**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimédia a design – Digitální design**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **Autorská kniha se vzdělávacími prvky**

Zásady pro vypracování

1. Rešerše inspiračních zdrojů, týkajících se daného tématu
2. Analýza zjištěných poznatků
3. Návrhy variant řešení
4. Postup zpracování vybrané varianty řešení
5. Závěr

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:

YU-KAI, Chou. *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. 2017. Lightning Source. ISBN 9780692858905.
WEINSCHEK, Susan *100 Things Every Designer Needs to Know About People*. 2011. New Riders Press. ISBN 9780321767530.
MOGGRIDGE. *Designing Interactions*. 2006. MIT Press. ISBN 0262134748.
EYAL, Nir. *HOOKED: How To Build Habit-Forming Products*. 2014. ISBN 9780241184837.
HANZELÍNOVÁ, Lada. *INFORMAČNÍ GRAFIKA: OTTO NEURATH –ISOTYPE*. 2016. ISBN 978-80-7465-146-5.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Václav Skácel**
Ateliér Digitální design

Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2020**
Termín odevzdání bakalářské práce: **21. května 2021**



L.S.

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka

MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2020

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: 6.5.2021

Jméno a příjmení studenta: DENISA KUČÍKOVÁ

podpis studenta

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce se zabývá tématem interaktivního vzdělávání v knihách, které jsou určeny dětem. Hlavním tématem je snaha o zachování slováckého nářečí u mladé generace. Teoretická část se zabývá tvorbou dětských autorských knih z historie i současnosti a interaktivitou ve vzdělávání. V praktické části je popsána analýza využití Albi tužky v současné tvorbě a analýza tradičních pohádek ze Slovácka. Druhá polovina praktické části je zaměřena na vypracování samotného projektu. Je zde podrobně popsán proces navrhování a implementace interaktivních prvků do autorské knihy.

Klíčová slova: autorská kniha, děti, ilustrace, interaktivita

ABSTRACT

This bachelor thesis describes the topics of interactive education in books for children. The main topic is preservation of the Slovácko region dialect for the young generation. The theoretical part of the work focuses on the artist's books for children from the past to the present and on interactivity in education. The practical part describes the analysis of the Albi interactive talking pen and analysis of traditional fairytales from the Slovácko region. The second half of the practical part is focused on the creation of the project itself. The design process and implementation of interactive elements into an artist's book are described in detail in this part.

Keywords: artist's book, kids, interactivity, education, illustration

Tímto bych chtěla poděkovat vedoucímu mé práce Mgr. Václavovi Skácelovi za jeho čas věnovaný konzultacím a všechny cenné rady. Mé poděkování také patří panu Vladimírovi Doskočilovi, Jaroslavovi Nečasovi, firmě Albi a všem účastníkům výzkumu za ochotu spolupracovat společně semnou na tomto projektu. V neposlední řadě také děkuji celé mé rodině, kamarádům a všem členům ateliéru, na které jsem se mohla vždy obrátit s prosbou o zpětnou vazbu a pomoc. Zvláštní poděkování potom patří mým přátelům a blízkým Arnoštovi, Adamovi, Petře, mamince a bratrovi za nekonečnou podporu v rámci tvorby celé práce.

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

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 AUTORSKÉ KNIHY A POHÁDKY PRO DĚTI	11
1.1 HISTORIE	11
1.2 SOUČASNÁ TVORBA.....	12
1.2.1 Současná tvorba v České a Slovenské republice.....	14
1.2.2 Současná tvorba v zahraničí.....	17
2 INTERAKTIVITA A VZDĚLÁVÁNÍ	21
2.1 HISTORIE	21
2.1.1 Jan Amos Komenský	21
2.2 SOUČASNÉ VZDĚLÁVÁNÍ.....	22
2.2.1 Virtuální realita.....	22
2.2.2 Rozšířená realita	24
2.2.3 Gamifikace	25
2.2.4 Chytré tužky	27
3 NAKLADATELSTVÍ A VZDĚLÁVACÍ TISKOVINY	28
3.1 BAOBAB.....	28
3.2 POKETO	29
3.3 PIPASIK.....	29
3.3.1 Stela	29
3.3.2 Můj atlas hub.....	30
3.3.3 Noční život.....	31
3.4 BOOK THERAPHY	31
3.4.1 Flowers & Dinosaurs University.....	31
3.5 LABYRINT	32
3.5.1 Časopis Raketa	32
3.6 ALBATROS	33
3.7 ALBI	34
II PRAKTICKÁ ČÁST	36
4 CÍLE PROJEKTU	37
5 ANALÝZA OBSAHU	38
5.1 NÁMĚT	38
5.2 SOUČASNÉ NÁŘEČÍ NA SLOVÁCKU	39
5.3 FORMÁTOVÁNÍ OBSAHU.....	40
6 VYPRACOVÁNÍ PROJEKTU	42

6.1	GRAFICKÉ ZPRACOVÁNÍ.....	42
6.2	TYPOGRAFIE	44
6.3	CHYTRÁ TUŽKA.....	45
6.4	VAZBA A PŘEBAL	47
	ZÁVĚR.....	48
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	49
	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....	52
	SEZNAM OBRÁZKŮ.....	53
	SEZNAM PŘÍLOH	54

ÚVOD

Současná dětská knižní tvorba je v rozmachu. Na trhu jsme schopni najít nejrůznější formy zpracování od rozměrů formátu až po využití moderních technologií, jako je virtuální realita nebo realita rozšířená. Protože tento knižní trh v rámci mé práce a zájmů ráda sleduji, rozhodla jsem se právě formu tištěného média zakomponovat do mé bakalářské práce.

Během průzkumu trhu a aktuálních technologií bylo jasné, že se jedinečné zpracování, které zaujme právě mou cílovou skupinu, neobejde bez obohacení o oblíbené technologické rozšíření. Podmínkou ale bylo vyhnout se tomu, aby samotná kniha nebyla schopná fungovat plnohodnotně sama o sobě, právě bez tohoto rozšíření. Dalším cílem bylo také uchování nářečí na Slovácku mezi mladou generací. Po propojení těchto dvou hlavních bodů vznikla autorská ilustrovaná kniha, která se zabývá tematikou slováckého nářečí a je doplněna o funkce interaktivní tužky. Primární cílová skupina jsou děti předškolního věku a jejich rodiče.

Protože o slováckém nářečí neexistuje žádná konkrétní ucelená jazyková příručka, jelikož se většina výrazů dynamicky mění už i mezi jednotlivými vesnicemi, byl obsah knihy čerpán z historických zápisů Slováckých pohádek. Vybraný obsah byl analyzován pomocí mluveného slova z úst občanů v okolí mého bydliště, které je právě na Slovácku. Předávání historie, pohádek i nářečí mluveným slovem na další generace se praktikovalo už od nepaměti. Využití tohoto principu tak pomohlo vyřadit z původního textu již zastaralé a málo používané výrazy a nahradit je těmi častějšími. Cílem totiž nebylo děti obohatit někdy už i o archaickou slovní zásobu, ale uchovat v jejich povědomí právě aktuální formu komunikace.

Pohádkový příběh slouží jako hlavní informační proud, který slouží ke vzdělávání jak v psané, tak i mluvené formě. Ilustrace doplňují vyprávění příběhu, rozšiřují představivost a zároveň vyobrazením dalších prvků ze scén rozšiřují slovní zásobu, která v původním textu není řečena. Pro zvukové oživení knihy je využita interaktivní Albi tužka.

TEORETICKÁ ČÁST

1 AUTORSKÉ KNIHY A POHÁDKY PRO DĚTI

„Pohádka totiž není původně literatura, pohádka je povídání. Pravá lidová pohádka nevzniká tím, že ji národopisný sběratel zaznamená, nýbrž tím, že ji babička povídá dětem. Skutečná pohádka, pohádka ve své pravé funkci je povídání v kruhu posluchačů. Rodí se z potřeby vypravovat a rozkoše naslouchat.“

Karel Čapek

Knihy pro dětské publikum obecně můžeme rozdělit podle věku do tří základních kategorií. První z nich jsou v předškolním věku 3 až 6 let. Nejtypičtější pro tuto skupinu jsou knihy v provedení lepoprela, primárně kvůli tvrdosti desek. Obsah se pohybuje v okruzích říkadel, příběhů se zvířaty a hádanek. Skupina mladšího školního věku, v rozpětí 6 až 11 let, jsou čtenáři povídek a pohádek s rozsáhlejším a složitějším dějem. Objevují se zde příběhy z reálného světa s motivy rodiny, přírody i dobrodružství. S ohledem na vyvinutou motoriku této skupiny se setkáváme v nakladatelstvích už i s užitím tiskovin nižší gramáže. Nejstarší kategorií, 11 až 15 let, jsou děti školního věku. Tato dospívající mládež projevuje zájem o dobrodružné romány a naučnou literaturu. [1]

1.1 Historie

Počátek pohádkového žánru bychom našli už hluboko v naší historii v dobách starověku. V dobách, kdy ještě nebyly v domácnostech běžné moderní technologie, jako je například televize nebo internet, bylo běžné, že veškeré předávání důležitých aktuálních informací i dějových vzpomínek probíhalo právě pouze ústní formou. Pohádky se staly neoddělitelnou součástí lidové historie, která díky nim vzkvétala. Původně však tento žánr nebyl určen primárně dětem. Bylo naprosto běžné, že si pohádky mezi sebou vyprávěli právě spíše dospělí. Mladší generaci byly určeny pohádky kratších formátů, které zaujímaly, například kromě rozvoje fantazii, i výchovnou funkci. [2]

První literární zpracování pohádek pro děti zaznamenáváme v průběhu středověku. V tomto období najdeme i tvorbu autorských pohádek, které jsou velmi oblíbené právě i v dnešní době. Dnešní rozvoj literatury pro dětskou cílovou skupinu je nepřehlédnutelný. Předcházela tomu 60. léta, kdy byla česká literatura celosvětově známá a překládána (například Zdeněk Miler, Krtek). Během 70. a 80. let bylo možné vydávat na dětském knižním trhu téměř bez omezení, protože obsah těchto děl byl, až na výjimky, bez politického obsahu. Na základě

vzrůstajícího trendu v zájmu o literaturu pro mládež se česká nakladatelství chopila příležitosti a v jejich edicích se začaly objevovat sekce pro děti a mládež. V České republice můžeme za průkopníka považovat nakladatelství Albatros, které bylo ve své době v podstatě monopolem ve vydávání tohoto typu literatury. 90. léta jsou pak považována za období, kdy Českou republiku zaplnilo vydávání levných knih s nekvalitním výtvarným zpracováním. Dalším významným zásahem do světa knih byl bezpochyby nástup internetu a digitalizace. Klasická tištěná kniha už mohla modernímu čtenáři připadat málo atraktivní, a tak se na trhu začala objevovat díla, která do svého konceptu zapojovala interaktivitu a možné využití moderních technologií. Tyto prvky jsou značně zajímavé pro mladou generaci. [3, 4]



Obrázek 1 Ilustrátor Zdeněk Miler

1.2 Současná tvorba

V době tohoto literárního rozmachu knih pro dětské publikum v posledním desetiletí se setkáváme s pojmy autorská pohádka a autorská kniha. Je důležité si ale uvědomit jejich význam, aby nedošlo k případné záměně.

„Jak už název napovídá, autorský subjekt v tomto žánrovém typu pohádky na rozdíl od pohádky lidové značně vystupuje do popředí a autorská pohádka se od okamžiku svého vzniku stává literárním textem, jenž odráží charakter svého autora.“

- Vařejková Věra

(Česká autorská pohádka, 1998, s. 16)

Autorská pohádka obsahuje pouze vlastní smyšlený příběh konkrétního autora. Zakomponování prvků, jako jsou nadpřirozené jevy, kouzla, neurčitý čas, boj dobra se zlem

nebo vyplývající moudro, patří mezi populární postupy při tvorbě. Jelikož se ale jedná o pohádku autorskou, popření jakéhokoliv z těchto zmíněných prvků nebo přidání prvku zcela odlišného rozhodně není považováno za chybu, ale naopak dodává dílu na autentičnosti.

Tvůrce autorské knihy je jejím autorem ve všech směrech. Zaobírá se nejen tvorbou jejího obsahu, tak i jejím výtvarným zpracováním. Kniha je tak v některých případech pojata jako samostatné umělecké dílo, které tvoří pouze jeden originál. Na knižním trhu se ale čím dál tím častěji setkáváme i s díly, která jsou vydávána sériově a svým originálním pojetím obsahují daleko širší přesah, než je ten umělecký. Jsme u nich schopni určit prvky vzdělávacího i interaktivního charakteru. Protože autorská kniha vyniká výše zmíněnými neomezenými možnostmi, je velmi složité určit její přesnou definici.

Aktuálně je ale zcela běžné, že se knihkupectví plní díly, která vznikala v rámci týmové práce. Za tvorbou obsahu i kreativního zpracování tak nestojí autorsky jen jeden člověk, ale ve většině případů se jedná minimálně o spolupráci tvůrce příběhu a ilustrátora. [5]



Obrázek 2 Knížák, Knihadokumentů,
(1952-1985)

1.2.1 Současná tvorba v České a Slovenské republice

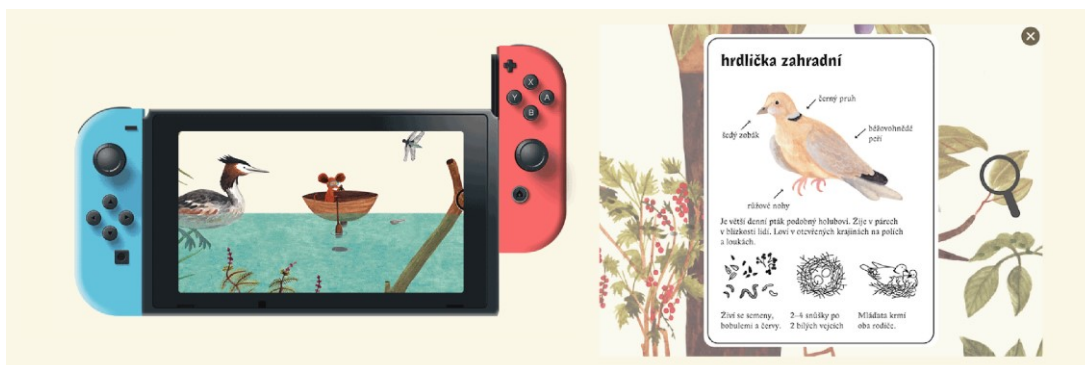
1.2.1.1 Tereza Vostradovská

Tvůrkyně dětských ilustrací, grafická designérka a animátorka T. Vostradovská (*1988) je autorkou originálního grafického zpracování didaktické knihy *Hravouka*, která děti i rodiče seznamuje s učivem prvouky. Ve spolupráci s týmem Circus Atos Vostradovská rozšířila své portfolio i o digitální interaktivní encyklopedii. Obě tyto vzájemně se doplňující díla se odtrhují od klasického sdělování informací a snaží se čtenáři nabídnou další podnět k jiným aktivitám. Děti tak dostanou od hlavní hrdinky myšky návod na to, jak si například vyrobit svůj vlastní herbář nebo jakým způsobem je nejlepší zkoumat letokruhy v kmenech stromů.

Digitální provedení této knihy je možné zakoupit nejen pro mobilní zařízení Android a iOS, ale i pro operační systémy Mac, Windows i Linux a nově také na hrací konzole. Hlavní hrdinka hráče seznámí se 160 druhy zvířat a rostlin, které se nachází ve 4 různých prostředích. Celá hra je lehce ovladatelná a přehledná. (Hravouka, Circus Atos) [6]



Obrázek 4 Ukázky z knihy *Hravouka*



Obrázek 3 Ukázky z digitální verze knihy *Hravouka*

1.2.1.2 Adrián Macho

Grafický designér a ilustrátor působící v Bratislavě. Během své kariéry se věnoval práci v reklamních agenturách i tvorbě na volné noze. V České republice se staly hitem jeho autorské knihy s příběhem velryby Gerdy. Průkopníkem byl první díl s názvem „Gerda, příběh velryby“, kdy se čtenář seznamuje s malou velrybou, která později ztratí své rodiče, začne sama putovat oceánem a potkávat nové přátele.

„Ať se ti v životě stane cokoli, řid' se svým srdcem a najdeš, co hledáš.“

*Adrián Macho,
Gerda, příběh velryby*



Obrázek 5 Ukázky knih o velrybě Gerdě

Netrvalo dlouho a následoval další díl „Gerda: příběh moře a odvahy“, kde hlavní hrdinka prožívá další dobrodružství a nalézá ztraceného člena rodiny. Ruku v ruce se vznikem autorských knih vznikla značka Mellow, která se zabývá autorskými tisky a výrobou dalších předmětů s motivem ilustrací A. Macha. Pro všechny fanoušky příběhů o malé velrybě tato značka vytváří skvělé zázemí. Protože je kniha vázána klasicky, není úplně vhodná pro ty nejmenší. Povědomí o tomto příběhu se ale může z počátku budovat i pomocí polštářových hraček, které vznikají okolo celého moderně ilustrovaného brandu Gerdy. [7]



Obrázek 6 Dostupné předměty s velrybou Gerdou (zleva – sedací vak, tapeta na stěnu, polštář)

1.2.1.3 René Nekuda

Absolvent Literární akademie v Praze, novinář a autor divadelních děl, R. Nekuda (*1986) se v poslední době výrazně věnuje tvůrčímu psaní. Vede úspěšné kurzy a online blog, kde dovednostem tvůrčího psaní učí veřejnost.

Kniha Příběhostroj je výsledkem toho, když se spojí kvalitní autor textu spolu s originálními tvůrci. Autorem ilustrací v tomto díle je totiž hned několik (Aneta Františka Holasová, Tereza Lukešová, Johana Švejdíková a Marie Urbánková). Celý koncept hravě rozvíjí dětskou fantazii pomocí 60 obsažených úkolů různé obtížnosti. Součástí vydání je taky neopomenutelný náhodný generátor slov, díky kterému je možné vytvořit přes 12 milionů unikátních kombinací příběhů. Kniha je určena pro zábavu celé rodiny, která se po vyplnění všech úkolů stane doslova mistrem příběhů. [8]



Obrázek 7 Ukázky z knihy Příběhostroj

Nekuda dovoluje čtenáři zasahovat do knihy lepením i kreslením. Různorodé moderní ilustrace jednoznačně inspirují k dalším kreativním podnětům a pomáhají fixovat všechny

zábavné vzpomínky, které si děti u této knihy vytvoří. V konečném důsledku je zde větší pravděpodobnost, že se kniha uchová v rodině pro celé další generace. Pod jménem tohoto autora můžeme najít na trhu také jeho díla *Knihy Restart kreativity* a *Kreativní zápisník*.



Obrázek 8 Ukázky z děl *Knihy Restart kreativity* a *Kreativní zápisník*

1.2.2 Současná tvorba v zahraničí

1.2.2.1 Marianne Dubuc

M. Dubuc (*1980) kanadská autorka, ilustrátorka a vystudovaná grafická designérka. Její díla v originální podobě najdeme však psané francouzsky. Byla členkou týmu při tvorbě několika úspěšných knih v rozmanité škále obsahové i zaměřené na různé cílové skupiny. V roce 2014 získala cenu udělovanou Kanadskou radou pro umění. [9]

V příbězích této autorky vystupují primárně zvířecí hrdinové, kteří se účastní nejrůznějších dobrodružství. Oblíbená je knižní trilogie (*Já nejsem tvoje maminka*, *Ptáček a lev*, *Horská cesta*), která mladému čtenáři představuje problematiku vztahů, lásky a dospívání.

Jemné a propracované ilustrace, na kterých můžeme pozorovat textury klasických výtvarných nástrojů, jako jsou uhle, tužky a vodové barvy, podtrhují všechny z příběhů. Tento způsob tvorby ve čtenáři do určité míry evokuje kouzlo starších vydaných knih, kdy ještě v procesu tvorby nebyla běžná práce v digitálním prostředí. [10]



Obrázek 9 Ukázky autorských knih M. Dubc

1.2.2.2 Oksana Bula

O. Bula (*1989) je ukrajinská výtvarnice, ale především ilustrátorka svých dětských autorských knih. Jejím místem působení je Lvov. V překladu do českého jazyka bylo vydáno už několik jejích knižních děl.

Významnou částí autorské tvorby Oksany je vytvoření neexistující postavičky, kterou pojmenovala Tukon. Motiv těchto stvoření se tak nepřehlédnutelně promítá do její ilustrátorské tvorby, kterou z velké části přenáší tiskem na papír nebo jiné doplňkové předměty. Díky tomuto snovému tvorovi se považuje za „Tukoní mámu“. O tom, že je její autorská tvorba vyšperkovaná do nejmenšího detailu svědčí web, na kterém do detailu popisuje každého hrdinu z knižních děl. [11]



Obrázek 10 Ukázky ilustrací z autorských knih od O. Bula

Autorčinu zálibu v přírodě můžeme pozorovat v ilustracích, pro které jsou specifické florální motivy a prvky snových rostlin a živočichů. Jednoduchá, ale zároveň propracovaná ilustrace na čtenáře dýchne tím správným pohádkovým dojmem a zaujme jak mladší, tak i starší generaci. Dalším neopomenutelným tématem je životní prostředí. Tento velmi aktuální pojem Oksana zakomponovala už i do charakteru postav. Jako velmi zdařilý příklad můžeme považovat samotné Tukony. Těchto obyvatelů lesa je nespočetná řada a mezi jejich hlavní záliby patří právě péče o rostliny a zvířata. Autorka zároveň upozorňuje na to, že Tukoni svou činnost nevykonávají jako práci nebo proto, že by museli, ale protože to vše dělají nejráději ze všeho. [12]



Obrázek 11 Motivy Tukonů z autorčiny tvorby

1.2.2.3 Piotr Socha a Wojciech Grajkowski

Toto polské duo je důkazem toho, jak skvěle může dopadnout spolupráce ilustrátora, v tomto případě P. Sochy (*1966), a textaře, W. Grajkowského. Jejich společné knihy *Včely* a *Stromy* vydalo v České republice nakladatelství Slovart. Socha se měl stát součástí veletrhu Svět knihy 2020, který byl ale kvůli aktuální epidemiologické situaci zrušen. Během tohoto veletrhu se návštěvníci mohli těšit také na výstavu těch nejlepších ilustrátorských mistrů z Polska.

Ilustrátor podotýká, že vnímá na polském trhu v posledních letech doslova renesanci v tvorbě dětských ilustrovaných knih. Vznik nových nakladatelství, kterým rozhodně nechybí odvaha a celosvětový přehled, tvorbě vyloženě prospívá.

Grajkowski se dostal k této spolupráci dostal za účelem poskytování informací. Celý proces tvorby totiž započal, možná trochu nezvykle, nejprve u výběru ilustrátora. Polské

nakladatelství Dwie Siostry práce P. Socha velmi zaujaly, proto pak zbývala jen otázka, jakým tématem se bude kniha zabírat. Nabízela se zde témata týkající se přírody, protože autorovy ilustrace vynikaly právě s takovými motivy. Grajkowski se stal jasnou volbou, díky jeho profesi biologa a zkušenosti s tvorbou školních učebnic. [13]



Obrázek 12 Ukázky zpracování knihy Včely a knihy Stromy

Ilustrace knih jsou skvělým příkladem odrazu světových trendů. Vynikají jednoduchými tvary a výraznými prvky, které jsou doplněny o textury. Právě ty celému pojetí dodávají na propracovanosti. I přes určitou stylizaci ve ztvárnění jsou obě společná díla těchto autorů skvělým zdrojem k získávání nových informací primárně pro menší děti.



Obrázek 13 Ukázka propracovanosti ilustrace z knihy Včely

2 INTERAKTIVITA A VZDĚLÁVÁNÍ

„Co pěkně povlovně v lidskou mysl uvedeno jako penžlíkem vymalováno býti mohlo, to se do nich násilně tisklo a tlačilo, nýbrž tlouklo a hmoždilo. Co světle a zřejmě, jako z vyloupené skořepiny jádro, před oči se stavěti mohlo, to se tvrdě, zatemněle, a zamotaně jako v pohádkách nějakých přednášelo..“

Jan Amos Komenský

2.1 Historie

Forma vzdělávání v průběhu lidstva prošla významnou reformou. Od základů moderního vzdělání J. A. Komenského jsme prošli i přes ideologické prakticky totalitních režimů až do dnešní moderní doby.

2.1.1 Jan Amos Komenský

Základy moderního vzdělávání položil v 17. století pedagog, reformátor i teolog Jan Amos Komenský (*1592—†1670). Primárně vycházel z rozumového vývoje dětí a hlásal, že k učení musí být motivované, ale zároveň k němu musí mít vhodné podmínky. V 17. století tomu totiž nebylo ani zdaleka tak jako dnes. Vzdělání bylo pouze pro vybrané a pro nižší vrstvu obyvatelstva sloužilo spíše jako vysvobození od dětské práce. Komenský hlásal, že vzdělání si zaslouží každý, bez ohledu na společenské postavení. Původně edukace probíhala pouze soukromě v prostředí domova, v chudších kruzích od rodičů, ve vyšších pak soukromými učiteli šlechticů. Idea Komenského byla taková, že budou obecné školy zdarma pro všechny a bohatší budou pomáhat ke vzdělání lidem s nedostatkem prostředků.

Nejvýznamnější knihy z Komenského tvorby byly právě ty se vzdělávací tematikou. Ať už se jednalo o „Ráj církve“, ve kterém shrnul plánky, které byly určeny k obnově českého školství, nebo o „Informatorium školy mateřské“, které sloužilo jako praktická příručka pro výchovu těch nejmenších dětí. V jeho dílech nesměly chybět také učebnice. Jedna z nejznámějších je „Dvěře jazyků otevřené.“ Tato učebnice vytvořila základ pro vznik další vzdělávací literatury a učebních pomůcek. [14]

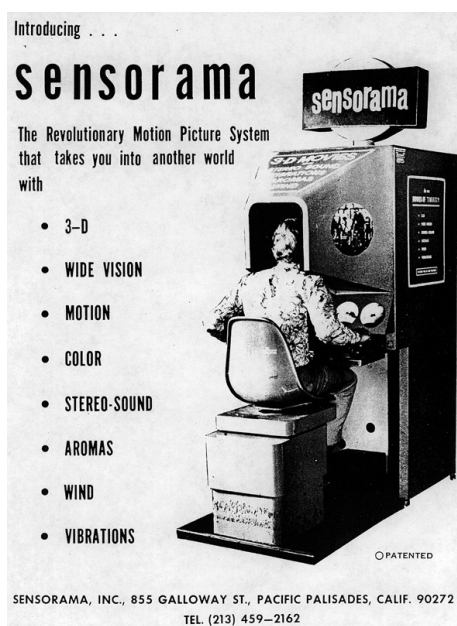
Později začal rozvíjet další formu vzdělávání, protože vyhodnotil, že jsou knihy ke vzdělávání málo záživné. Začal realizovat takzvané „školské“ hry, součástí kterých byla kombinace krátkých přednášek. Motivoval tak studenty k rekapitulaci probíraného učiva mnohem zábavnější formou. Při vyobrazování biblických příběhů ale narážel na názory, které tvrdily, že se jedná o znesvěcení posvátného tématu. [15]

2.2 Současné vzdělávání

Především v českém školství můžeme narazit na zastaralé metody vzdělávání, které se neshodují s trendy v zahraničí. Vývoj se ale zastavit nedá, a tak se i v našem vzdělávacím systému objevují moderní postupy se snahou zapojení dětí do aktivní interakce. Aktuální pandemická situace ve světě navíc urychluje adaptaci moderních postupů do digitálního online světa. Četné jsou také prvky Montessori školy.

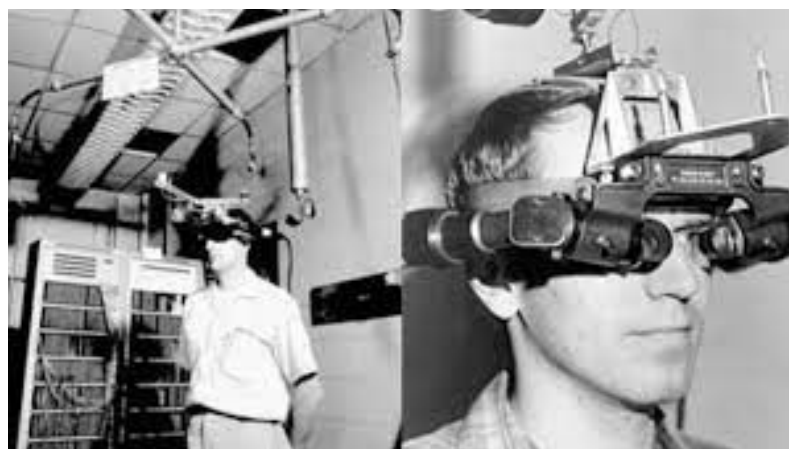
2.2.1 Virtuální realita

Historie virtuální reality sahá už do padesátých let minulého století, kdy se objevovaly první pokusy o tvorbu imaginárního světa. Příkladem toho mohou být například letové a jezdecké simulátory. Ve světě filmu se tvůrci taktéž snažili ve svých sci-fi dílech odtrhnout diváka od reality. Rychlý technologický vývoj všechny tyto snahy značně usnadňuje. Za prvního předskokana virtuální reality můžeme považovat přístroj Sensorama (Morton Heilig, americký vizionář), který simuloval jízdu na motorce.



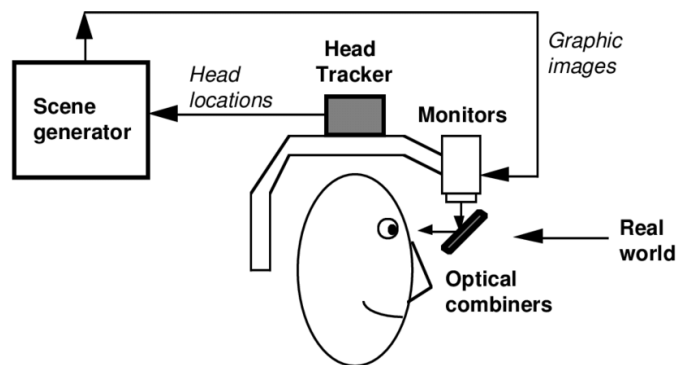
Obrázek 14 Stroj Sensorama, Morton Heilig

Lanier byl v roce 1984 zakladatelem společnosti VPL Research, která byla na trhu průkopníkem s produkty spojenými s VR. Jedním z nich byl EyePhone VR head set. Jedná se o technologii připomínající svým vzhledem brýle. Při nasazení na hlavu přes *first head-mounted display* (HMD) uživatel uvidí digitální svět rozšířené reality. První tento HMD sestrojili v roce 1968 Ivan Sutherland a Bob Sproull. Celý efekt dokáže přimět smysly, aby se domnívaly, že se skutečně nachází v jiném prostředí. Při používání je možnost zapojit ovladače, které zajišťují manipulaci s objekty. [16]



Obrázek 15 První HMD brýle, Ivan Sutherland a Bob Sproull

Ve vzdělávání může být tato technologie velmi efektivně využita při uvádění uživatele VR do reálné situace a prostředí. Zbystřením všech smyslů si tak člověk vstěpí danou situaci dalekou hlouběji do paměti a nacvičí si reakce v simulovaném světě. Příkladem je učení jazyků a čerpání slovní zásoby. Z tohoto konceptu vychází hra House of Languages, ve které animované postavičky učí hráče pojmenovávat objekty kolem sebe cizím jazykem. Učení probíhá pomocí zvukové i obrazové části. Anne Franke House je naučně pojaté zpracování toho, co se odehrávalo během 2. světové války v židovské rodině. Konkrétně se jedná o známý příběh A. Franke, která se v malém domě za skříní ukrývala se svou rodinou před nacisty. Vymodelované 3D prostředí dokáže kromě faktických informací také navodit atmosféru a představu o velikosti prostor, ve kterých museli Frankovi pobývat. [17]



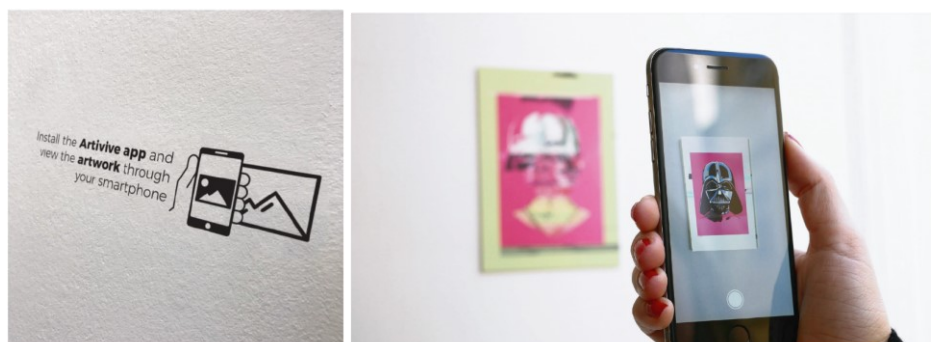
Obrázek 16 Vizualizace fungování HMD

2.2.2 Rozšířená realita

Pojem rozšířená realita se začal objevovat v 90. letech, její vývoj ale probíhal už dříve. Prostředí při používání AR (augmented reality) se odehrává primárně v reálném světě. Tento reálný svět je doplněn objekty nebo částí nereálného prostředí, které je tvořeno ve 2D nebo 3D prostoru. Aktuálně se jedná o velmi populární technologii. Setkáváme se s ní například ve filtrech na sociálních sítích, konfigurátorech interiéru a odborných technologických vizualizacích.

Velkou výhodou užití AR v rámci edukace je, že počáteční investice není zdaleka tak vysoká jako u pořizování VR setů. K plnému využití AR postačí běžně dostupné mobilní zařízení. Stejně srovnání se týká samotného vývoje, který je při tvorbě AR také značně jednodušší, než když chceme pro VR svět například vymodelovat celé nové prostředí ve 3D prostředí.

Platforma Artivive, která byla založena v roce 2017, dává možnost uživateli ihned po registraci implementovat svá rozšíření reality na obraz v reálném světě. Dává tak možnost všem umělcům, ale i odborné veřejnosti propojit klasické umění s digitálním světem. Vzniká tak oživení statických obrazových výstav interaktivitou a animací. [18]



Obrázek 17 Platforma Artivive

AR se do svých konceptů nebáli zapojit i tradiční výrobky, které najdeme na pultech supermarketů. Jedná se o oblíbený produkt Kinder vajíčka. Překvapení uvnitř je doplněno o letáček, který odkazuje na stažení naučné aplikace pro děti od 4 do 9 let. Rozvoj probíhá pomocí zábavných aktivit a úkolů. Součástí hry se tak může stát celá rodina. Hlavním hrdinou se stává postavička z vajíčka, která po naskenování přeskočí do digitálního světa. [19]

Za zmínku stojí určitě i interaktivní učebnice FyzikAr 7, kterou zpracoval Vít Škop v rámci své bakalářské práce. Během Designbloku v rámci Diploma Selection si tento projekt vysloužil 3. místo a vzápětí se dočkal i realizace. Aktuálně už v praxi pomáhá pochopit fyzikální zákony a problematiky malým školákům. Spojuje zavedený styl učení práce s pracovními listy společně s komponováním AR. Pomocí animace jednoduchých ilustrací dostanou žáci jasnou demonstraci toho, jak procesy fungují. Odpadá tak častý problém toho, že si dítě není schopno na základě statických obrázků představit daný pojem. [20]



Obrázek 18 Užití AR zleva Kinder, učebnice FyzikAr 7

2.2.3 Gamifikace

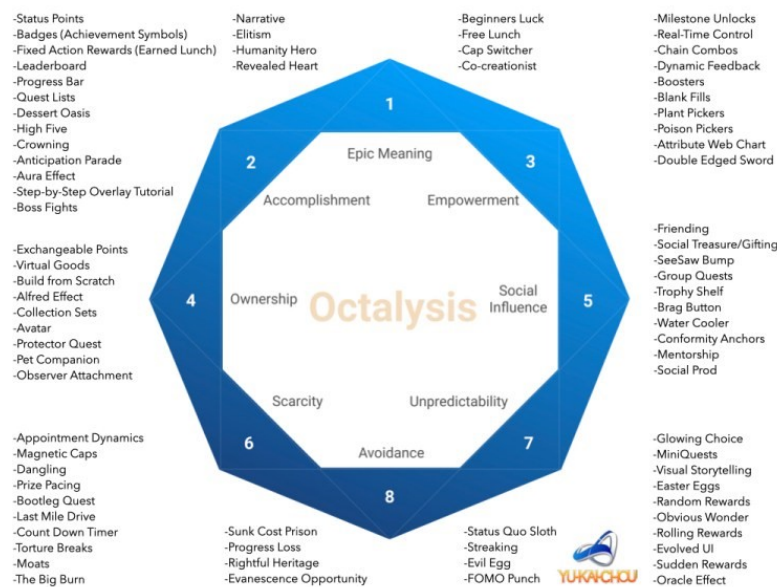
„Gamification is the craft of deriving all the fun and engaging elements found in games and applying them to real-world or productive activities.“

Yu-kai Chou

Zapojením gamifikace do designu při navrhování budeme pracovat primárně s lidskou motivací. Jedná se o proces, který se zaměřuje na samotného člověka (Human-Focused

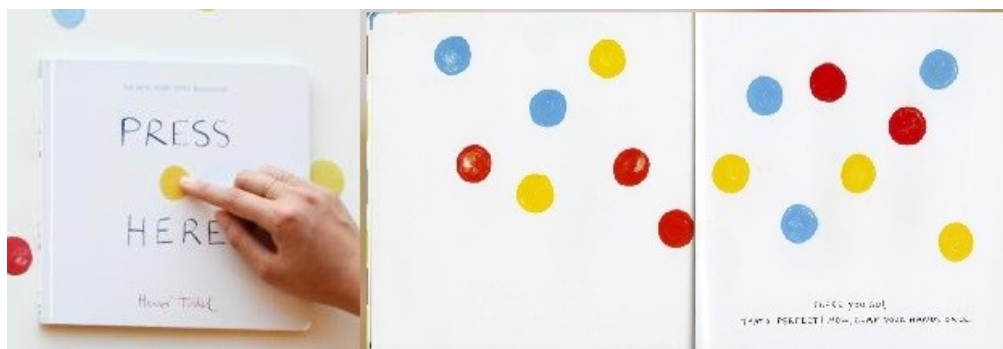
Design), na rozdíl od designových procesů, které se zaměřují na funkce (Function-Focused Design). Gamifikace čerpá poutavé prvky z her a následně je aplikuje na reálné a praktické aktivity. Design zaměřený čistě na funkce můžeme připodobnit k fungování pásu v továrně, kdy je vše zaměřeno na výkon a to, aby byla práce co nejdříve splněna bez ohledu na pocity a emoce člověka. Design zaměřený na člověka právě s emocemi a pocity pracuje a zohledňuje všechny potencionální strachy, potřeby a radosti. Označení gamifikace je používáno právě proto, že byl herní průmysl tím prvním, kdo ovládl design zaměřený na člověka.

Yu-kai Chou na základě zkoumání prvků z herního prostředí a jejich porovnávání vytvořil vizualizaci Octalysis, který má tvar osmiúhelníku. Tvrdí, že všechno, čím se hráč, v našem případě například žák, řídí a co dělá, je založeno na jedné straně osmiúhelníku nebo jejich kombinaci. [21]



Obrázek 19 Vizualizace Octalysis, Yu-kai Chou

Uživatelé mají touhu vždy objevit co nejvíce bodů a splnit co nejvíce úkolů. Neradi za sebou nechávají nesplněné nebo nedořešené úkoly. Použitím některého se stimulů, které popsal Chou ve svém schématu, dosáhneme mnohem zábavnější formy i například v dětských knihách. Herve Tullet tyto prvky zapracoval do svých dětských autorských knih, které přímo vybízí je využívat ke hře a interakci. Poměrně minimalistické a kontrastní zpracování učí malé čtenáře poznávat barvy, pohyb i zvuky. Pomocí výzev autor nabádá k aktivitě, a tak si získává veškerou pozornost předškolních dětí.

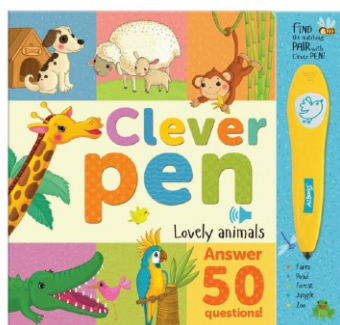


Obrázek 20 Kniha PRESS HERE, Herve Tullet

2.2.4 Chytré tužky

V procesu gamifikace se v posledních letech stalo oblíbené také využití chytrých tužek v dětských vzdělávacích i zábavných publikacích. Jedná se o spojení typického tištěného média a moderní technologie. Je to určitá cesta k tomu, jak u mladého čtenáře budovat vztah knihám. Na trhu je v nabídce hned několik forem zpracování tiskovin s tímto typem tužky. Nejčastější je prodej konkrétního produktu s interaktivní tužkou, který je určen k podpoře aktivit v souvislosti s učením cizího jazyka a základních znalostí.

Průkopníkem na tomto trhu je česká firma Albi. Specifický koncept chytrého čtení, který je zaměřen na široké rozpětí věkových kategorií, díky překladům rychle expandoval z Česka do celého světa. Jedinečným ho dělá variabilita užití tužky mezi neomezeným množstvím knih a možnost využívat ji bez nutnosti použití baterií. Více o vzniku a konceptu Albi i kouzelného čtení je k dočtení ve třetí kapitole této práce. [22]



Obrázek 21 Porovnání chytrých tužek ze zahraničí a Albi chytré tužky (vpravo)

3 NAKLADATELSTVÍ A VZDĚLÁVACÍ TISKOVINY

Na českém trhu se v současné době objevuje několik velkých i řada menších nakladatelství a vydavatelů tiskovin vzdělávacího charakteru, které nelze přehlédnout. Kromě překladů zahraničních autorů vzniká celá plejáda knih, kde kvalitní obsah i originální výtvarné zpracování pramení přímo u autorů z České republiky.

3.1 Baobab

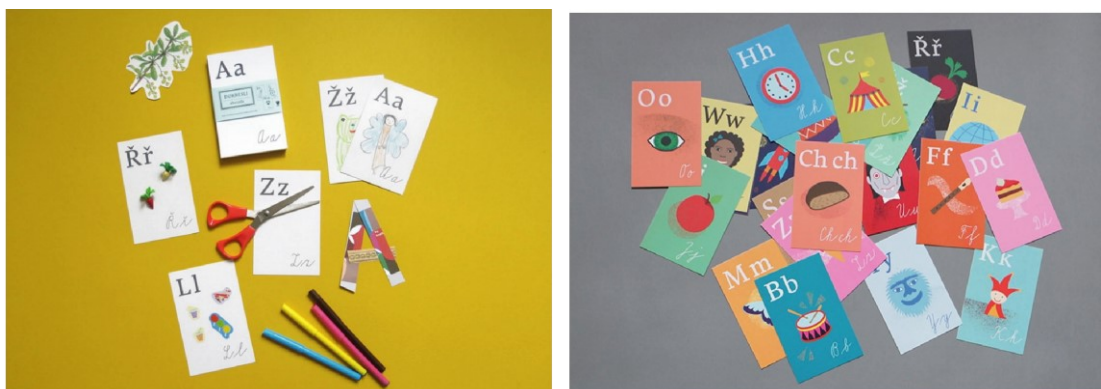
Toto nakladatelství vzniklo na přelomu tisíciletí v Praze. Tým, kterého byl součástí Juraj Horvát, Jiří Šalamoun a Tereza Horvátová, začal tvořit autorské knihy a později předsedal i na tvorbu ilustrovaných knih pro děti. K založení nakladatelství, které nese jméno velkolepého stromu, je vedla touha po návratu k české ilustrátorské tradici a vidině spolupráce s mladými designery. Postupem času se celý kreativní tým rozšiřoval a dnes Baobab v současnosti vydává primárně dětské obrázkové knihy. Mezi autory nechybí ani kvalitní literatura ze zahraničí. Primární myšlenkou je zkrátka to, aby bylo vizuální zpracování i obsah díla pojat originálním způsobem. Ruku v ruce s vydavatelským nadšením vzniká okolo Baobabu i kulturní vyžití. V roce 2005 tak vznikl multižánrový festival Baobabí léto a od nedávna se návštěvníci mohou opět těšit z obnoveného výstavního programu Baobab Dílny. [23]



Obrázek 22 Baobalíček dětských knih

3.2 Poketo

Kreativita a vzdělávání jsou dvě slova, kterými můžeme popsat Poketo. Nakladatelství pro děti vydává edukativní materiály, hry a knihy přesně na míru šité jejich cílové skupině. Čtenářskou gramotnost se autorky snaží dětem vštěpovat už v raném věku, a to nenásilným způsobem pomocí jednoduchých interakcí. Martina, Pavla a Adéla jsou tři ženy, které za celým konceptem stojí a kompletně ho vytváří. Velkým zdrojem inspirace jsou jim jejich děti, na kterých jsou schopné veškeré postupy testovat. Dalším přínosem pro celou tvorbu Poketa je bezesporu spolupráce se školami a školkami. Čerpání podkladů z praxe, na které navazuje testování na dětech rozmanitých věkových kategorií, dává vzniknout originálním výstupům. Ty jsou z grafické stránky zpracovány bez vizuálního smogu na kvalitních materiálech. I přes propracovaný proces výroby jsou produkty cenově dostupné. Díky tomu mohou dělat na rozdíl od designových knih vyšších cenových kategorií radost ve všech domácnostech. [24]



Obrázek 23 Učební pomůcky Poketo

3.3 Pipasik

Princip Montessori zaštiťuje tento koncept interaktivních her a aktivit pro děti, které protínají kategorie předškolního i školního věku. Autorky, Zuzana Šuleková a Jitka Musilová, využívají ve svých autorských produktech principu toho, že dítě nabude dojmu, že na výsledek přišlo samo. Celý průběh je zaměřen na proces a zážitky i nové poznatky, které jsou objeveny. Proto cílem není dosáhnout předem daného výsledku. [25]

3.3.1 Stela

Pomocí této sady, která je určená pro věkovou skupinu 7+, děti rozvíjí své znalosti o hvězdné obloze. Celá sada je zpracována v praktickém papírovém boxu, ve kterém najdeme příručku průvodce hvězdnou oblohou a sadu karet s vyobrazením souhvězdí. Do těch je možné

interaktivně vyšívat v noci svítící nití. Výtvarné zpracování využívá papíru s přírodní texturou a jednoduchých snových ilustrací.



Obrázek 24 Stela, Pipasik

3.3.2 Můj atlas hub

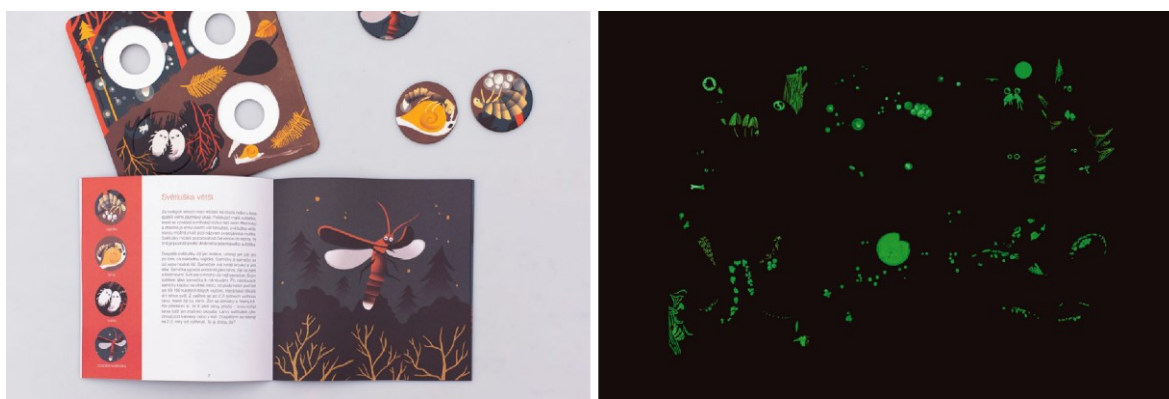
Kniha je plná interaktivních úkolů, během kterých si děti osvojí stříhání, kreslení i lepení. Během celého procesu je uživatel, s doporučeným věkem 5+, seznámen se světem hub. Ve výsledku je možné si z původní tiskoviny vytvořit vlastní leporelo. Propracované ilustrace, které provádí celou knihou, seznamují čtenáře nejen s druhy hub, které jsou v českých lesích k nalezení, ale i s tím, jak se k houbám i přírodě okolo nich chovat.



Obrázek 25 Můj atlas hub, Pipasik

3.3.3 Noční život

Pestrobarevný box ze spolupráce Pipasik a ilustrátorské dvojice Tomski&Polanski je schopen okouzlit doslova ve dne i v noci. Hlavní roli hraje 6 karet reprezentujících 6 nočních živočichů a jejich vývojová stádia během života. Pomocí vyřiznutých žetonů v kartonovém materiálu děti sestavují kompletní cyklus vývoje těchto zvířat. V balení opět nechybí naučná brožura, kterou doplňuje kromě karet i hrací podložka. Při výrobě byla využita vrstva, která po nasvícení v noci září. Využití této možnosti tisku tak skvěle doplňuje tematiku tiskoviny. Stejně je tomu tak i u názorných propracovaných ilustrací.



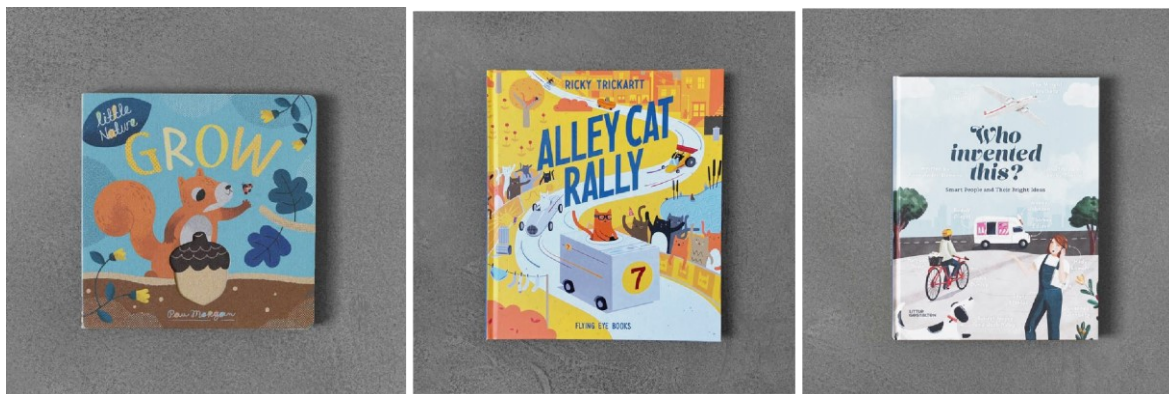
Obrázek 26 Noční život, Pipasik

3.4 Book Therapy

V roce 2017 se na pražském trhu objevilo další z nezávislých malých knihkupectví. Book Therapy v režii manželů Caudrových si oblíbí každý, kdo na knižním trhu vyhledává kvalitní obsah zaměřený na architekturu, design, historii, módu i kuchyni. Samotný název zahrnuje veškeré chvíle, kdy čtenáři sahají po knihách. [26]

3.4.1 Flowers & Dinosaurs University

Pro dětské publikum Book Therapy založilo specifický koncept Flowers & Dinosaurs. Z knih pro děti, které jsou prodávány v tomto knihkupectví, je vytvořen výběr, který je pak na základě členství rozesílán každý měsíc až k předplatiteli domů. Předplatné lze zvolit konkrétně dle věku dítěte, od tohoto parametru se následně odvíjí obsah literatury. Záměrem však není pouze prodávat knihy samotné, ale zprostředkovat je tak, aby byl doručen ten nejkvalitnější výběr. Každý z vybraných titulů tak musí projít speciálním výběrovým procesem, ve kterém se ověřuje jeho umělecká i akademická kvalita. [27]



Obrázek 27 Výběr knih Flowers & Dinosaurs

3.5 Labyrint

Nemůžeme přehlédnout ani nakladatelství a literární revue Labyrint, které působí na literárním trhu už přes 25 let. Obsah tvoří primárně česká i zahraniční beletrie a knihy o umění. Speciálně je zde vytvořena taky edice Raketa, v rámci které je vydávána literatura pro dětské publikum.

3.5.1 Časopis Raketa

Úplně první číslo časopisu Raketa vyšlo ve spolupráci s edicí Raketa dětem v roce 2014. Od té doby se nové vydání tiskne pravidelně čtyřikrát do roka. Obsah je zaměřen na děti ve věku od 6 do 12 let a každé číslo je zaměřeno na specifické téma. Všichni čtenáři a předplatitelé si tak můžou vybírat z komiksů, vystřihovánek, hádanek, příběhů a článků s odbornou tematikou, která je jim tvořena přímo na míru. Pod taktovkou šéfredaktorky, Johany Švejdíkové a Radany Litošové, tvoří tým stálých autorů a ilustrátorů, díky kterým není časopis kvalitním zdrojem pouze obsahově, ale i výtvarně. To vše se daří produkovat bez zapojení reklamního prostoru s přijatelnou prodejní cenou. To odlišuje Raketu od dalších dětských časopisů, kde je reklama v dnešní době běžnou součástí. Tým časopisu Raketa se také podílel na tvorbě knihy Příběhostroj s autorským obsahem Reného Nekuda. Obálka každého čísla se vyznačuje autorskou ilustrací k danému tématu obsahu. Vytvořit se tak dá celá sběratelská edice. Pokud by zákazníci toužili po některém ze starších čísel, není problém je sehnat přímo u Rakety. U každého vydání od 5. čísla průběžně probíhá dotisk. [28]



Obrázek 28 Zpracování časopisu Raketa

3.6 Albatros

Před rokem 1969 nakladatelství známé pod jménem Státní nakladatelství dětské knihy a po něm až do dnes jako nakladatelství Albatros. 1949 byl rok, ve kterém spatřila světlo světa první publikace tohoto nakladatelství. Jednalo se o knihu Karla Jaromíra Ebena – Říkej si a hraj. Od té doby se každý rok na trh z Albatros Media a.s. dostane až 150 knih pro malé i větší děti. Mezi rozsáhlou nabídkou nechybí české překlady slavných zahraničních knih, jako je například Harry Potter od J. K. Rowlingové, i knihy současných českých autorů a ilustrátorů. Oblíbenou činností redaktorů Albatrosu je také propojení klasických děl se zpracováním moderní ilustrace. Dnešní mladý český čtenář tak rozhodně nestrádá. Knihy českého nakladatelství prorazily taky do 49 zemí po celém světě. Nejznámější knihou v zahraničí se stal Krtek od Zdeňka Mílera, který se z velké části zasloužil o zahraniční obchod. [29]



Obrázek 29 Bestsellery nakladatelství Albatros

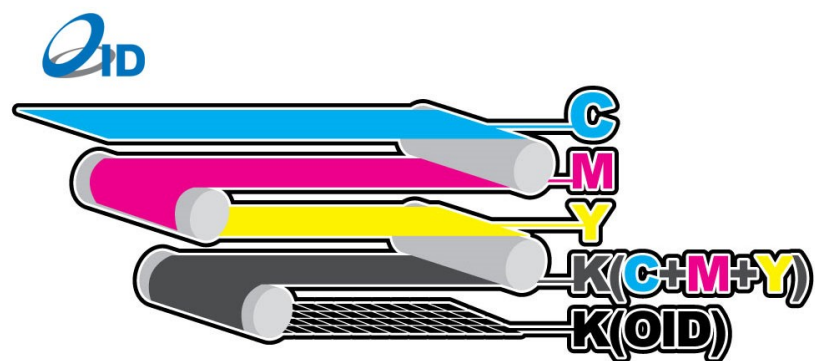
3.7 Albi

Od výroby pohlednic a přání, až po maloobchodní síť prodejen po celé České republice – tak vypadala cesta vzniku dnes všem známého Albi. V roce 1991 vznikl na vysokoškolských kolejích v Praze první podnět k výrobě pohlednic s ladovskou a prvorepublikovou tematikou. Následný prodej vyústil ke spolupráci s největším výrobcem pohlednic na světě, firmou Hellmark. Na výrobě těchto papírenských produktů tak Antonín Košeš, jeden z vysokoškolských studentů, postavil celý koncept Albi, které se stalo průkopníkem v prodeji vtipných narozeninových přání. Dnes tato síť obchodů nabízí i mnohé další výrobky od deskových her, přes dárkově předměty, doplňky do domácnosti, až po autorské interaktivní knihy pro děti. A. Košek, kromě Albi, stojí taky za vznikem známého pražského Antonínova pekařství a sérií seminářů – Antonínovy recepty na podnikání, ve kterých s účastníky sdílí své bohaté zkušenosti právě ze světa podnikání.

Kouzelné čtení z dílny Albi je unikátní vzdělávací koncept zpracování knih pro děti. Interaktivní formou se čtenáři už od útlého věku dozvídají nejrůznější informace. Paleta knih je aktuálně opravdu pestrá. V nabídce se objevují tituly, které děti seznamují se základními znalostmi, jako jsou například barvy, ale i s pokročilými znalostmi z historie a výukou cizích jazyků. Interaktivita je zprostředkována pomocí chytré tužky, která v principu funguje jako čtečka speciální tiskové OID vrstvy. Ta se aplikuje do knihy pomocí přidání 5. vrstvy K. Tento prvek je viditelný na tiskovině, při zvýšené pozornosti, i pouhým okem. Projevuje se jako malé plastické tečky kódovacího inkoustu na vytištěných částech, podle kterých také můžeme poznat místa, kde bude tužka tvořit interakci. Výhoda chytré tužky je, že je její užití možné na neomezené množství knih. Stačí pouze nahrát obsah koupené knihy přes počítač do softwaru tužky. Po tomto kroku je ihned možná interakce ve formě oživení knihy. Čtenatel je schopen řešit kvízy, poslouchat příběhy, jednotlivá slova, zvuky i písně. [30]



Obrázek 30 Ukázka ze série Kouzelné čtení, Albi



Obrázek 31 Vizualizace použití OID vrstvy

I. PRAKTICKÁ ČÁST

4 CÍLE PROJEKTU

Vzhledem k tomu, že se ve svém okolí často setkávám s rozmanitostí jazyků i nářečí, kterými lidé mluví, zdroj mé inspirace k výběru tématu započal právě tady. Věnovat jsem se chtěla také dětské cílové skupině a využití moderních technologií. Po vytyčení zmíněných cílů tak vznikl koncept, který je zaměřen na edukaci mladé generace ve směru aktuálního nářečí na Slovácku. Výstup se drží jednoduché ilustrace s barevnou inspirací v Moravských lidových ornamentech. Tyto vizuální prvky jsou doplněny o epický příběh z tematického prostředí a o interaktivní elementy, které reagují s použitím chytré tužky.

Cílem projektu je tak zachytit současné nářečí v okolí Slovácka v jednom interaktivním souboru. Pomocí něj dochází k edukaci a přehledu dialektu psanou i poslechovou formou. Spojením těchto způsobů se tak k uživateli dostanou všechny vjemy, které jsou potřeba k základnímu pochopení a poznání tohoto tématu.

5 ANALÝZA OBSAHU

Původní návrh, se kterým jsem pracovala první měsíce, obsahoval výběr konkrétních frází a slov z nářečí. Od tohoto zpracování jsem nakonec, po uvážení všech možností, upustila. Vzhledem k cílové skupině jsem zvolila strukturu, kde bude stavebním prvkem ucelený příběh. Díky tomu se tak při tvorbě otevírají další možnosti zpracování, jako jsou ilustrace hlavních hrdinů, okolí děje a atmosféry scény. Neopomenutelnou součástí se také stává gradace děje, která si v průběhu získá čtenářovu pozornost.

5.1 Námět

Při analýze trhu s dětskými pohádkami jsem narazila na dva možné způsoby zpracování vybraného textu. Prvním z nich bylo zpracovat obecně známou pohádku (například příběh O Červené karkulce) a aktualizovat ji o slova, která odráží aktuální nářečí ve vybrané lokalitě. Druhou možností pak bylo čerpat z pohádek historicky pocházejících ze Slovácka, poté z vybraného textu odstranit prvky dialektu, které se už dnes nepoužívají a nahradit je těmi, které jsou odrazem současné řeči.

Po zhodnocení všech silných a slabých stránek jsem se rozhodla vydat cestou druhé varianty. Užitím obsahu z historie jsem tak chtěla dát možnost obohatit literární trh o netradiční témata a příběhy.

Finálním zdrojem se stala pohádka *Zvířátka na vandru*. Audio zpracování pochází z původního supraphonského alba vydaného v roce 1984 – *Pohádky ze Slovácka*. Podoba příběhů, které si zde můžeme poslechnout, čerpá se zápisů národopisných institucí. Ty byly zapisovány v průběhu necelého století našich dějin. Pro výsledné použití jsem upravila znění původního názvu na *Zvířátka na Slovácku*, aby se uživateli ihned při přečtení prvních slov přebalu evokovala zvolená tematika celého díla.

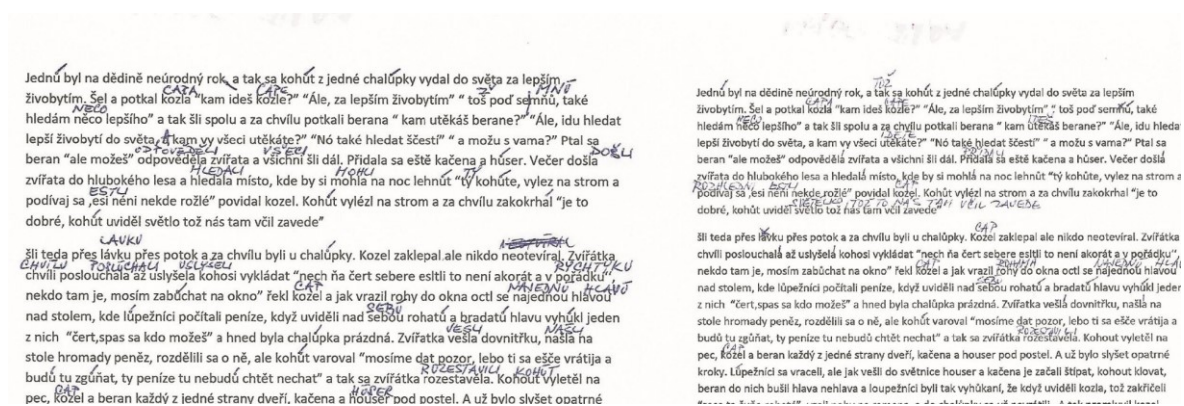


Obrázek 32 Album Pohádky ze Slovácka

5.2 Současné nářečí na Slovácku

Podobu češtiny, kterou užíváme na Moravě, označujeme jako moravský jazyk. V dřívějších dobách byly tendence vytvořit z této formy řeči ucelený jednotný jazyk, stejně tak, jako tomu bylo u dnešní spisovné češtiny. V dnešní době ale nemůžeme definovat moravský jazyk jako jednotně ucelený. Sledujeme zde nejružnější formy nářečí, která se dynamicky mění v podstatě od vesnice k vesnici.

Vzhledem k nemožnosti dokonale specifikovat správnost jednotlivých výrazů jsem se rozhodla zpracovat výzkum, který byl zaměřen na tuto problematiku. Tématem bylo východomoravské nářečí a jeho slovácká podskupina. Respondenti, kteří se účastnili dotazníku, měli za úkol analyzovat poupravený text pohádky. Z vybraných poznámek jsem následně vybrala nejčastěji opravované výrazy a četnost použití nových možností zápisu. Právě z těchto výsledků pak vznikl finální aktualizovaný obsah tohoto projektu.



Obrázek 33 Ukázky poznámek z výzkumu aktuálního nářečí

Výzkum byl prováděn na účastnících věkové skupiny 40–80 let, kteří jsou původem ze Slovácka a i zde aktuálně žijí. Geografické rozpětí se pohybovalo primárně v okolí Uherského Hradiště (Buchlovice, Nedakonice, Boršice, Napajedla, Staré Město...), které je aktuálně považováno za centrum této tradiční oblasti. Celkově se výzkumu účastnilo 30 respondentů. Tento vzorek jsem po výsledcích prvního testování vyhodnotila jako dostačující. Četnost shodujících se výrazů byla totiž poměrně vysoká a stačila tak na určení obecného užívání nářečí v dnešní době.

5.3 Formátování obsahu

Při zpracování obsahu bylo mým cílem podat čtenáři komplexní zážitek (při čtení i poslechu). Nejprve byla tedy původní audio nahrávka zpracována jako fonetický přepis. Na základě toho byl proveden výzkum obsahu a zapracovány potřebné úpravy. Při vytyčení finální podoby textu vyplynulo najevo, že příběh není tak jazykově obsáhlý, aby pokryl veškerá zajímavá slova, která by stála za zmínku. Z tohoto důvodu vznikl seznam s výběrem slov, která se v příběhu sice nevyskytují, ale čtenář je může objevit v ilustracích.

Po vytvoření finální psané části a seznamu slov došlo k nahrání textu zpět do zvukové formy. Pro toto zpracování jsem navázala spolupráci s hercem Slováckého divadla a rodákem z Uherskohradištska Vladimírem Doskočilem. Po předání podkladů k namlouvání příběhu probíhala ještě vzájemná konzultace použití jednotlivých výrazů a jejich zpracování.



Obrázek 34 Nahrávání zvukového záznamu s Vladimírem Doskočilem

Výsledná podoba projektu se tak skládá ze dvou hlavních částí. První je kniha, ve které je obsažen psaný text s ilustracemi a interaktivními okýnky s výrazy z rozšířené slovní zásoby. V druhé části najdeme 5 karet, které obsahují audio záznam rozdělený do několika sekcí. Ten se více zaměřuje na představivost posluchače. Obě části se tak vzájemně doplňují, ale zároveň je jde používat každou samostatně.



Obrázek 35 Storyboardy a náčrty k rozčlenění obsahu

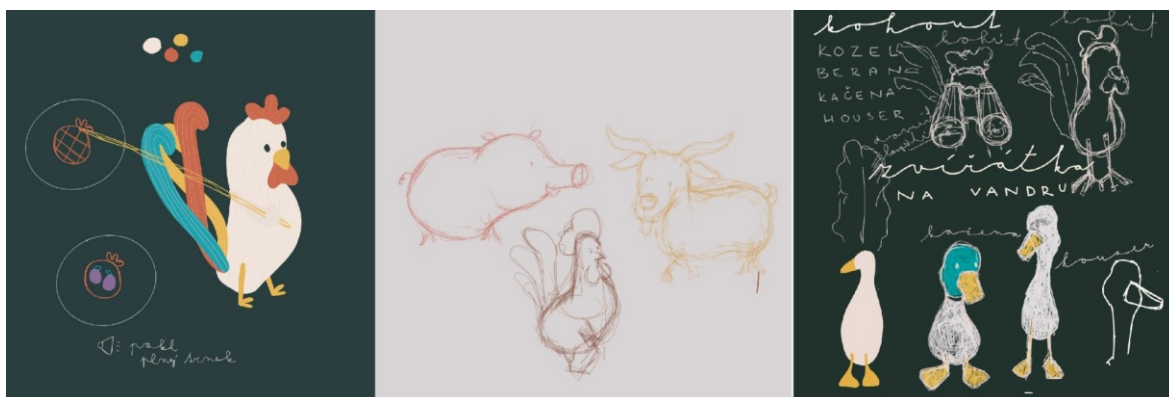
6 VYPRACOVÁNÍ PROJEKTU

Už v průběhu analyzování a úpravy textového obsahu jsem vytvářela náčrty a specifikovala výslednou podobu vizuálního zpracování. Má primární inspirace pocházela ze vzpomínek na dětství. Během tohoto období jsem hodně času trávila u prarodičů a objevovala kouzelné příběhy, které mi dědeček vždy vyprávěl před spaním. Paleta pohádek byla opravdu pestrá. Jednalo se jak o díla patřící ke klasice, tak i o příběhy s vesnickou tematikou, která vznikla přímo pod rukama mých předků. Ty jsem sice už bohužel nestihla poznat osobně, ale všechny povídky byly zapsány ručně do sešitů, které se předávaly z generace na generaci.

6.1 Grafické zpracování

Výběr stylu zpracování ilustrací a palety barev byl jeden z nejobtížnějších úkolů. Velkou inspirací pro mě byl při hledání řešení dětský knižní trh. Dalším zdrojem podnětů byly diskuse uživatelů Albi tužek a Kouzelného čtení. Velká část z nich se totiž zabírala vzhledem knih, se kterým v některých případech nebyli zcela spokojeni.

Balancování na hraně stylizace dalo vzniknout několika stylům provedení ilustrací. Přes objekty s ostrou linkou jsem se dopracovala až k volnějším stylu, který vycházel z úvodních náčrtů. Použití štětců s texturou dodalo zvířecím hrdinům (i přes dětskou stylizaci) na dynamičnosti a živosti.



Obrázek 36 Ukázky z procesu tvorby ilustrací

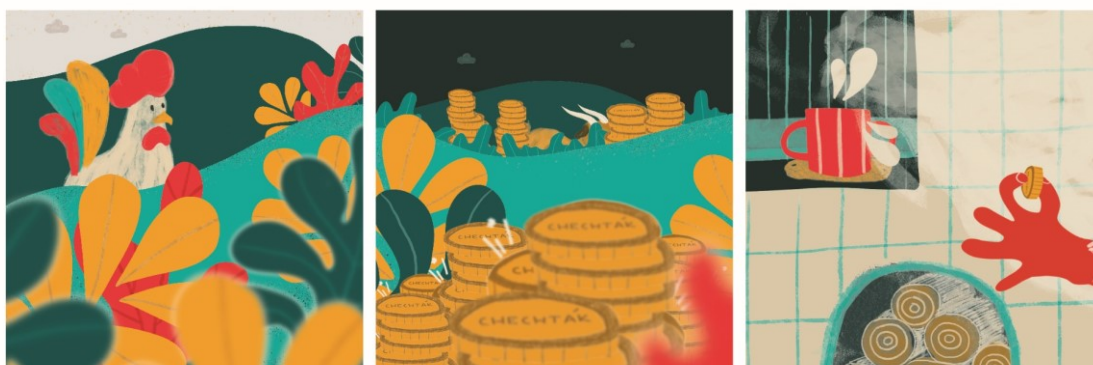
Propracovanější postavy zvířat jsem ve výsledku doplnila o poznání jednodušejí zpracovaným pozadím, které podpořilo jejich vyniknutí a vzájemnému odlišení. Detailnější prokreslení jsem aplikovala i na ilustrace k rozšířené slovní zásobě. Komplexní scéna byla tvořena nejprve v rámci několika plánů v aplikaci Procreate a následně byla upravena k tisku pomocí aplikace Adobe InDesign



Obrázek 37 Ukázky vývoje stylizace



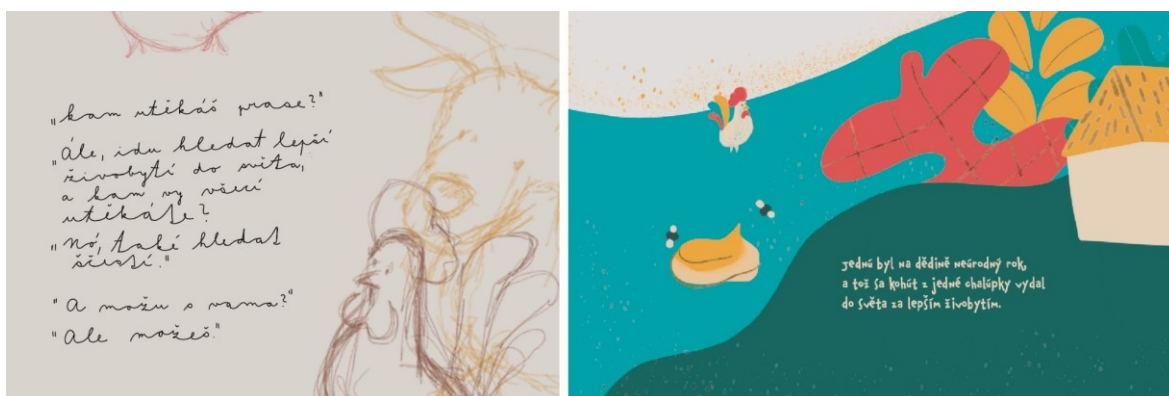
Obrázek 38 Výběr finálních ilustrací



Obrázek 39 Ukázka ilustrace interaktivních karet

6.2 Typografie

Typografie vychází z inspirace ručně psaných pohádek a přepisů. V průběhu tvorby návrhů jsem uvažovala nad dvěma směry zpracování textu v knize. Jako první se nabízela forma zvolit písmo takové, aby kontrastovalo se samotnou ilustrací. Druhým směrem pak bylo zvolení takového fontu, který by korespondoval s celým vizuálním pojetím knihy. Vzhledem k tomu, že inspirace k tomuto projektu pramení v historii předávání pohádek ústní formou nebo jejich čerpání z ručně psaných záznamů, rozhodla jsem se zvolit druhou možnost. V rámci této volby vzniklo několik variant zpracování. Nad variantou použití fontu Chauncy Pro ale vyhrálo použití mého ručně psaného písma. To jsem tvořila ve formě kapitálek pro běžný text a ve formě skriptového písma pro znázornění přímé řeči. Ručně vytvořené podklady jsem z aplikace Procreate zpracovala do programu Adobe Illustrator, převedla je do křivek a z těch následně tvořila finální textové bloky.



Obrázek 40 Práce s typografií v průběhu tvorby



Obrázek 41 Ukázka vybrané typografie

6.3 Chytrá tužka

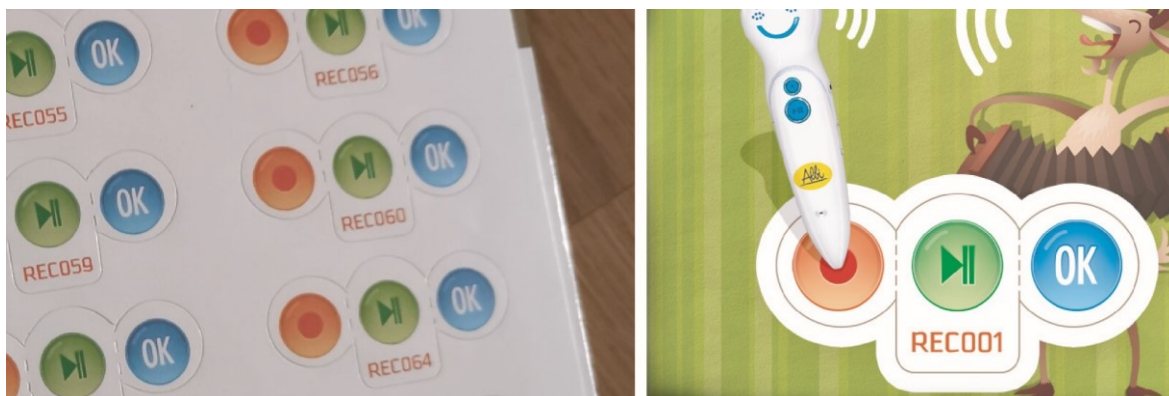
Jako zástupce moderních technologií k využití interakce jsem se rozhodla využít chytrou tužku. Osvědčené fungování jsem si ověřila po analýze knih ze sekce Kouzelného čtení, které vznikají pod taktovkou Albi.

6.3.1 OID vrstva

Interaktivní fungování tužky zajišťuje OID vrstva, která se aplikuje jako speciální vrstva v tisku. Na tu se následně naprogramují potřebné interakce. Během získávání informací k tvorbě a fungování této vrstvy jsem měla možnost konzultace přímo s Albi. Po prezentaci celého konceptu a analýze technických parametrů jsem se dozvěděla, že je realizace knih s tímto technologickým doplňkem v malém tiskovém nákladu finančně velmi náročná. Nechtěla jsem se ale vzdát interakce s tužkou, protože se domnívám, že se jedná o originální doplněk, který tiskovinám dodává další rozměr a zároveň jsou schopny plnohodnotně fungovat i bez něj.

Ve výsledku jsem se rozhodla použít samolepky, které využívají právě tuto technologii a je možné na ně nahrát zvuk individuálně dle potřeb. Nevýhoda těchto samolepek je, že v rámci jejich použití není možné realizovat kvízy a interaktivní pokládání otázek, jako tomu je u aplikace plnohodnotné OID vrstvy. Proto beru toto jejich zapojení do realizace jako určitou formu prototypování s možností dalšího rozšíření a plnohodnotnějšího provedení, které by bylo možné při objemném tiskovém nákladu a řádném financování.

V knižním provedení samolepky plní funkci přehrávání rozšířené slovní zásoby, kterou čtenář objeví po otevření okýnek. U karet se pomocí samolepek (ty jsou ukryty pod skládacími poli) přehrávají jednotlivé části příběhu.



Obrázek 42 Samolepky použité k prototypování

6.3.2 Zvukový obsah

Při realizaci zvukového záznamu jsem navázala spolupráci kromě výše zmíněného pana Vladimíra Doskočila i s ateliérem Zvukové skladby. Podařilo se mi tak získat zkušenosti z organizace celého týmu. Dostala jsem se na chvíli i do role režisérky, během které jsem koordinovala čtení textové předlohy a její správnost provedení i nastolení atmosféry při výslovnosti. Nahrané záznamy vznikly hned v několika verzích. Z nich jsem následně vybrala nejpovedenější pasáže, které byly stříhem rozčleněny do jednotlivých celků. Ty jsem poté, v příslušném formátu WAV, nahrála do tužky a spárovala s vrstvou OID.



Obrázek 43 Prototyp interakce karty s tužkou

6.3.3 Vzhled tužky

Už úvodní rešerše chytrých tužek, které se používají tuto technologii, mi ukázala, že se musím dotknout i jejich vizuálního provedení. Celá řada z nich svým vzhledem

až prozíravě cílí na dětské oči kýčovitým vzhledem. Tato stránka věci ve většině ohledů souzní s nejčastějším pojetím ilustrací v knihách, které k tužkám patří. Ale vzhledem k tomu, že jsem se snažila o zpracování, které bude odrážet trendy z aktuální dětské knižní tvorby, navrhla jsem i několik forem nového vzhledu tužek. Základní prvky vychází z vytvořených ilustrací k tomuto konkrétnímu projektu, a tak se provedení stává vhodným doplňkem, které neruší komplexní dojem ze zpracování. Redesign vzhledu je zpracován formou náčrtů, které by sloužily jako inspirace pro další zpracování.



Obrázek 44 Originální tužka a náčrty vycházející z ilustrací knihy

6.4 Vazba a přebal

Pro tisk knihy jsem zvolila čtvercový formát 20x20 cm. Uvnitř něj jsem pracovala s ilustrací na jednotlivých dvojstranách. Celkový rozměr jsem vyhodnotila jako kompaktní pro dětského čtenáře i dospělé. Zpracování a gramáž stran vychází z formátů leporela, kdy je celá vazba uzpůsobena tak, aby se zvýšila její odolnost. Při práci s kartonem o gramáži 300 g/m² byl pomocí kašírování aplikován laminovaný papír. Po výběru z celé řady vazeb jsem zvolila tu se hřbetem z plátna. Celková kombinace s tvrdými deskami tak dodává vazbě vizuálně na hodnotě a podporuje potenciál knihy, který do budoucna počítá s jejím uchováním pro další generace jako odrazem současné doby a nářečí v ní. V průběhu tvorby vzniklo také několik prototypů. Na jejich základě jsem upravovala velikost písma a kompozici ilustrací pro finální verzi.

ZÁVĚR

Průběh celé realizace mého projektu musím zhodnotit jako velmi přínosný. V každé fázi tvorby mi byly pokládány na stůl nejrůznější otázky k řešení, se kterými jsem se musela vypořádat. S řadou z nich jsem se potýkala úplně poprvé a ve výsledku jsem byla ráda, že se mi naskytla možnost vyzkoušet si i jiné než designérské role v kreativním týmu.

Už při úvodním zadání jsem chtěla celou bakalářskou práci pojmout tak, aby bavila mě samotnou a zároveň měla přínos i pro okolí. Z počátku jsem se domnívala, že jsem si všechny body zadání vytyčila poměrně jasně. V průběhu času jsem ale zjišťovala, že se s postupným prohlubováním tématu dostávám do dalších a dalších problematik. Díky tomu jsem se byla schopná dozvědět nespočet informací o slováckém nářečí, mých předcích a aktuální knižní tvorbě.

Přesvědčila jsem se o tom, že vytvořit kvalitní obsah do knihy i celé její zpracování není vůbec jednoduchý úkol. Bezesporu jsem si potvrdila a více osvojila některé užitečné body celého designového procesu a spolupráce. Doufám, že celkový výstup přinese malým i velkým čtenářům alespoň z poloviny takové obohacení, jako jsem získala já během procesu jeho celé tvorby.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

[1] Literatura pro české děti - iLiteratura.cz. iLiteratura.cz - titulní stránka - iLiteratura.cz [online]. Copyright © Jaroslav Provazník, 2002, psáno pro časopis DUHA [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <http://www.iliteratura.cz/Clanek/10179/literatura-pro-ceske-deti>

[2] Bylo – nebylo — ČT24 — Česká televize. ČT24 — Nejdůvěryhodnější zpravodajský web v ČR — Česká televize [online]. Copyright © [cit. 28.03.2021]. Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/archiv/1671985-bylo-nebylo>

[3] Česká literatura pro děti a mládež ve druhém desetiletí 21. století (1. díl) | CzechLit. [online]. Dostupné z: <https://www.czechlit.cz/cz/feature/ceska-literatura-pro-deti-a-mladez-ve-druhem-desetileti-1-dil/>

[4] Česká literatura pro děti a mládež ve druhém desetiletí 21. století (2. díl) | CzechLit. [online]. Dostupné z: <https://www.czechlit.cz/cz/feature/ceska-literatura-pro-deti-a-mladez-ve-druhem-desetileti-21-stoleti-2-dil/>

[5] VAŘEJKOVÁ, Věra. Česká autorská pohádka. Brno: CERM, 1998. 16 s. Literatura. LZ; sv. 48. ISBN 80-7204-092-8.

[6] Hravouka - hravá prvouka. Hravouka - hravá prvouka [online]. Dostupné z: <https://hravouka.circusatos.com/>

[7] Mellow – We´re all young together. Mellow – We´re all young together [online]. Copyright © 2018 Texkom. Všetky práva vyhrazené. [cit. 29.03.2021]. Dostupné z: <https://www.mellow.sk/>

[8] Autor • RenéNEKUDA.cz. RenéNEKUDA.cz » Tvůrčí psaní v jazyce, kterým mluví vaše múza! [online]. Copyright © 2021 [cit. 28.03.2021]. Dostupné z: <https://www.renenekuda.cz/autor/>

[9] Labyrint. Labyrint [online]. Dostupné z: <https://www.labyrint.net/autor/886/dubuc-marianne>

[10] AUTRES PROJETS. home-mariannedubuc [online]. Dostupné z: <http://www.mariannedubuc.com/autres-projets.html>

[11] Bula Oksana | Nakladatelství Host . hostbrno.cz - Nakladatelství Host [online]. Copyright © 2018 [cit. 28.03.2021]. Dostupné z: <https://www.hostbrno.cz/bula-oksana/>

[12] [Туконі - мешканець лісу. Туконі - мешканець лісу \[online\]. Dostupné z: https://tukoni.com.ua/en/](https://tukoni.com.ua/en/)

[13] [Socha, Piotr - iLiteratura.cz. iLiteratura.cz - titulní stránka - iLiteratura.cz \[online\]. Copyright © Lucie Zakopalová \[cit. 29.03.2021\]. Dostupné z: http://www.iliteratura.cz/Clanek/42965/socha-piotr](http://www.iliteratura.cz/Clanek/42965/socha-piotr)

[14] Komenský byl pedagogickým vizionářem. Prosazoval povinnou školní docházku a vzdělání pro všechny — ČT24 — Česká televize. ČT24 — Nejdůvěryhodnější zpravodajský web v ČR — Česká televize [online]. Copyright © [cit. 29.03.2021]. Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/domaci/3225404-komensky-byl-pedagogickym-vizionarem-prosazoval-povinnou-skolni-dochazku-a-vzdelani>

[15] PÁNKOVÁ, Markéta. Jan Amos Komenský v kostce: malá encyklopedie českého génia staletí. Praha: Národní pedagogické muzeum a knihovna J.A. Komenského, 2020. ISBN 978-80-86935-50-8.

[16] MOGGRIDGE. Designing Interactions. 2006. MIT Press. ISBN 0262134748.

[17] [Virtual Reality vs. Augmented Reality vs. Mixed Reality - Intel. Intel | Data Center Solutions, IoT, and PC Innovation \[online\]. Copyright © Intel Corporation \[cit. 29.03.2021\]. Dostupné z: https://www.intel.com/content/www/us/en/tech-tips-and-tricks/virtual-reality-vs-augmented-reality.html](https://www.intel.com/content/www/us/en/tech-tips-and-tricks/virtual-reality-vs-augmented-reality.html)

[18] Oculus | VR Headsets & Equipment. Oculus | VR Headsets & Equipment [online]. Copyright © [cit. 29.03.2021]. Dostupné z: <https://www.oculus.com/>

[19] [Objevte se svými dětmi svět Applaydu - Kinder Česká republika. \[online\]. Copyright © Ferrero 2021 \[cit. 13.04.2021\]. Dostupné z: https://www.kinder.com/cz/cs/applaydu](https://www.kinder.com/cz/cs/applaydu)

[20] [Interaktivní učebnice FyzikAr 7 Vítka Škopa kombinuje augmentovanou realitu s papírem – Design portál. Design portál – Magazín o designu \[online\]. Dostupné z: https://www.designportal.cz/interaktivni-ucebnice-fyzikar-7-vitka-skopa-kombinuje-augmentovanou-realitu-s-papirem/](https://www.designportal.cz/interaktivni-ucebnice-fyzikar-7-vitka-skopa-kombinuje-augmentovanou-realitu-s-papirem/)

[21] YU-KAI, Chou. Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. 2017. Lightning Source. ISBN 9780692858905.

- [22] Hry a zábava > Pro děti > Nechte knihy mluvit | Albi - malý dárek pro velkou radost. [online]. Copyright © ALBI Česká republika a.s. [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <https://www.albi.cz/hry-a-zabava/hry-pro-deti/kouzelne-cteni/>
- [23] Baobab Books - české ilustrované knihy pro děti | Baobab. Baobab Books - české ilustrované knihy pro děti | Baobab [online]. Dostupné z: <https://www.baobab-books.net/>
- [24] E-shop | Poketo. E-shop | Poketo [online]. Copyright © 2020 [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <https://poketo.cz/>
- [25] Náš obchod – pipasik. pipasik – místo pro kreativní děti a rodiče [online]. Copyright © Copyright 2017. All Rights Reserved [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <https://www.pipasik.cz/homepage-2/>
- [26] Access denied. Access denied [online]. Dostupné z: <https://booktherapy.cz/>
- [27] Access denied. Access denied [online]. Dostupné z: <https://flowersdinosaurs.com/>
- [28] Raketa - Časopis pro děti chytrých rodičů. Raketa - Časopis pro děti chytrých rodičů [online]. Copyright © Labyrint 2014 [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <https://www.raketa-casopis.cz/>
- [29] B4U Publishing – Albatros Media. B4U Publishing – Albatros Media [online]. Dostupné z: <https://www.albatrosmedia.eu/>
- [30] Z rodinného alba firmy | Albi - malý dárek pro velkou radost. [online]. Copyright © ALBI Česká republika a.s. [cit. 13.04.2021]. Dostupné z: <https://www.albi.cz/o-albi/albi-svet/>
- [31] WEINSCHENK, Susan *100 Things Every Designer Needs to Know About People*. 2011. New Riders Press. ISBN 9780321767530.
- [32] EYAL, Nir. *HOOKED: How To Build Habit-Forming Products*. 2014. ISBN 9780241184837.
- [33] HANZELÍNOVÁ, Lada. *INFORMAČNÍ GRAFIKA: OTTO NEURATH – ISOTYPE*. 2016. ISBN 978-80-7465-146-5.

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

VR Virtual reality (virtuální realita)

AR Augmented reality (rozšířená realita)

HMD Hand mounted display

WAV Waveform audio file format

OID Object identifier

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 Ilustrátor Zdeněk Miler	12
Obrázek 2 Knížák, Knihadokumentů,	13
Obrázek 4 Ukázky z knihy Hravouka	14
Obrázek 3 Ukázky z digitální verze knihy Hravouka	14
Obrázek 5 Ukázky knih o velrybě Gerdě	15
Obrázek 6 Dostupné předměty s velrybou Gerdou (zleva – sedací vak, tapeta na stěnu, polštáře)	16
Obrázek 7 Ukázky z knihy Příběhstroj	16
Obrázek 8 Ukázky z děl Kniha Restart kreativity a Kreativní zápisník	17
Obrázek 9 Ukázky autorských knih M. Dubc	18
Obrázek 10 Ukázky ilustrací z autorských knih od O. Bula	18
Obrázek 11 Motivy Tukonů z autorčiny tvorby	19
Obrázek 12 Ukázky zpracování knihy Včely a knihy Stromy	20
Obrázek 13 Ukázka propracovanosti ilustrace z knihy Včely	20
Obrázek 14 Stroj Sensorama, Morton Heilig	22
Obrázek 15 První HMD brýle, Ivan Sutherland a Bob Sproull	23
Obrázek 16 Vizualizace fungování HMD	24
Obrázek 17 Platforma Artivive	24
Obrázek 18 Užití AR zleva Kinder, učebnice FyzikAr 7	25
Obrázek 19 Vizualizace Octalysis, Yu-kai Chou	26
Obrázek 20 Kniha PRESS HERE, Herye Tullet	27
Obrázek 21 Porovnání chytrých tužek ze zahraničí a Albi chytré tužky (vpravo)	27
Obrázek 22 Baobaliček dětských knih	28
Obrázek 23 Učební pomůcky Poketo	29
Obrázek 24 Stela, Pipasik	30
Obrázek 25 Můj atlas hub, Pipasik	30
Obrázek 26 Noční život, Pipasik	31
Obrázek 27 Výběr knih Flowers & Dinosaurs	32
Obrázek 28 Zpracování časopisu Raketa	33
Obrázek 29 Bestsellery nakladatelství Albatros	33
Obrázek 30 Ukázka ze série Kouzelné čtení, Albi	35
Obrázek 31 Vizualizace použití OID vrstvy	35
Obrázek 32 Album Pohádky ze Slovácka	39
Obrázek 33 Ukázky poznámek z výzkumu aktuálního nářečí	39
Obrázek 34 Nahrávání zvukového záznamu s Vladimírem Doskočilem	40
Obrázek 35 Storyboardy a náčrty k rozčlenění obsahu	41
Obrázek 36 Ukázky z procesu tvorby ilustrací	42
Obrázek 37 Ukázky vývoje stylizace	43
Obrázek 38 Výběr finálních ilustrací	43
Obrázek 39 Ukázka ilustrace interaktivních karet	44
Obrázek 40 Práce s typografií v průběhu tvorby	44
Obrázek 41 Ukázka vybrané typografie	45
Obrázek 42 Samolepky použité k prototypování	46
Obrázek 43 Prototyp interakce karty s tužkou	46
Obrázek 44 Originální tužka a náčrty vycházející z ilustrací knihy	47

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha PI: Archiv FMK