



ARTMAPA





ARTMAPA mobilní aplikace

Bakalářská práce

Studijní program:

B8208 Design

Studijní obor:

Design prostředí

Autor práce:

Karolína Kárníková

Vedoucí práce:

MgA. Petra Vlachynská
Katedra umění





Zadání bakalářské práce

ARTMAPA mobilní aplikace

Jméno a příjmení: Karolína Kárníková
Osobní číslo: A16000039
Studijní program: B8208 Design
Studijní obor: Design prostředí
Zadávající katedra: Katedra umění
Akademický rok: 2019/2020

Zásady pro vypracování:

Bakalářská práce se zabývá myšlenkou aplikace, která je primárně cílená pro krátkodobé návštěvníky měst. Myšlenka funguje na principu GPS, stejně jako plánování tras a mapy. Nabízí uživateli alternativu cesty s jejím obohacením o kulturní zážitky.

1. Koncept
2. Vizualizace, fotodokumentace, videodokumentace
3. Průvodní teoretická zpráva v pevné vazbě, včetně zadání práce a prohlášení o autorském právu. Zpráva obsahuje mezi jinými úvod, přehled literatury a zdrojů, výsledky a diskuzi a řídí se specifikacemi v dokumentu „Požadavky na vypracování bakalářské práce – KUM“. Zdroje musí být citované dle Směrnice rektora TUL č. 5/2018.
4. Elektronická podoba všech částí bakalářské práce (akceptovatelné formáty pdf, pdf/A).
5. V systému STAG (Moje studium-Kvalifikační práce-Doplňit údaje o práci) vložit veškerá data o práci a soubor obsahující kompletní výkresovou i textovou dokumentaci, průvodní zprávu, technickou zprávu a doplnit související textová pole.

Rozsah grafických prací:
Rozsah pracovní zprávy:
Forma zpracování práce:
Jazyk práce:

tištěná/elektronická
Čeština



Seznam odborné literatury:

- bude upřesněno

Vedoucí práce:

MgA. Petra Vlachynská
Katedra umění

Datum zadání práce:

24. února 2020

Předpokládaný termín odevzdání:

29. května 2020

Ing. arch. MgA. Osamu Okamura
děkan

L.S.

doc. MgA. Jan Stolín
vedoucí katedry

Prohlášení

Prohlašuji, že svou bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně jako původní dílo s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé bakalářské práce a konzultantem.

Jsem si vědoma toho, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu Technické univerzity v Liberci.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědoma povinnosti informovat o této skutečnosti Technickou univerzitu v Liberci; v tomto případě má Technická univerzita v Liberci právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Současně čestně prohlašuji, že text elektronické podoby práce vložený do IS/STAG se shoduje s textem tištěné podoby práce.

Beru na vědomí, že má bakalářská práce bude zveřejněna Technickou univerzitou v Liberci v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů.

Jsem si vědoma následků, které podle zákona o vysokých školách mohou vyplývat z porušení tohoto prohlášení.

28. května 2020

Karolína Kárníková

Poděkování

Ráda bych na tomto místě poděkovala vedoucí své bakalářské práce MgA. Petře Vlachynské za odborné vedení práce, cenné připomínky a podporu. Chtěla bych také poděkovat panu doc. Janu Stolinovi, MgA a ostatním vedoucím a vyučujícím za užitečné rady při konzultacích. Velký dík si též zaslouží všichni spolužáci a přátelé za jejich cenné rady, neustálou podporu a trpělivost nejen v bakalářském ročníku. V neposlední řadě patří můj dík celé rodině za podporu, pochopení během mého studia.

Abstrakt

Cílem bakalářské práce je vytvořit prototyp mobilní aplikace pro chytré telefony, který se zabývá zprostředkováním bližšího kontaktu s kulturním děním v blízkosti uživatele. Prototyp je prozatím mířený pouze na umělecké galerie. Aplikace pracuje se třemi základními funkcemi, základní z nich funguje na principu GPS navigace, akorát uživateli nabídne alternativní trasu obohacenou o zastávky v místech, kde aktuálně probíhá kulturní akce. Druhou funkcí je radar, který vyhledává akce v okolí s ohledem na jejich dobu trvání. Poslední ze tří základních funkcí je výpis kulturních akcí na jednom místě s důležitými informacemi zohledňující i vizuální aspekt potřeby uživatele.

Abstract

The aim of the bachelor thesis is to create a prototype mobile application for smartphones, which deals with the mediation of closer contact with cultural events near the user. For now, is the prototype aimed only at art galleries. The app works with three basic functions, the first one works on the principle of GPS navigation, expect to offer to the user an alternative route enriched with a stop in places where cultural events are currently taking a place. The second feature is the radar, which searches for nearby events with respect to their duration. The last of them is a list of cultural events in one place with important information taking into account the visual aspect of the user's need as well.

Klíčová slova

kultura, umění, výstavy, prototyp mobilní aplikace, aplikace, gps, kulturní události, navigace

Keywords

culture, art, exhibitions, prototype mobile application, application, gps, culture events, navigation

Obsah

Teoretická část	6
Objasnění práce	7
Koncept aplikace	9
Informační kanály	13
Analýza	15
Druhy galerijních institucí	25
Co je galerie?	29
Veřejné, státní galerie	31
Soukromé, komerční galerie	33
Neziskové galerie	34
Internetové, mediální galerie	36
Street, venkovní galerie	37
Netypické galerie	41
Doplňující funkce galerií	45
Praktická část	49
Mobilní aplikace	50
Název a vizuální charakter	50

Fungování aplikace	53
Reference	57
Vize dalšího vývoje aplikace.....	57
Sběr dat obsahu aplikace.....	58
Závěr.....	60
Seznam citací.....	62
Reference	62
Seznam citací.....	63
Zdroje	68

Úvod



Tato bakalářská práce se zabývá tématem kulturních akcí, kterým se zabývám již delší dobu. Během čtyř let studia na fakultě umění a architektury jsem měla možnost se dostat k několika mimoškolním aktivitám, které směr mých kroků po dobu studia velmi ovlivňovaly. Všechny tyto podněty vedly k mému všeobecnému zájmu o veřejný prostor jako takový a o kulturní akce pro veřejnost. Ruku v ruce s účastí na jejich pořádání šel i zájem o poznání jak tyto akce na půdě České republiky fungují z hlediska jejich managementu, prostorům, kde se pořádají nebo obecně otázky lokálního kulturního turismu. Práce je spíše technického charakteru, avšak já ji беру jako posun v mé tvorbě a též jako souhrn všech okolností, co mě na tomto tématu osobně zaujaly.

První myšlenka přišla při studiu v rámci programu erasmu na taiwanské National Taiwan University of Technology při předmětu prototypování, kde jsem se dostala k softwaru, ve kterém prototyp aplikace vzniknul. Zadáním tamního semestru bylo vytvořit něco, co by lidem usnadnilo život a orientaci v něm a jelikož mě práce se softwarem oslovila, chtěla jsem pracovat v něm. Začala jsem přemýšlet, co by mě osobně usnadnilo orientaci ve veřejném prostoru a jak to zahrnout dohromady s mým záměrem.

Přemýšlela jsem, jak spojit toto téma s něčím, v čem se orientuji a mám o to zájem, aby mě práce bavila a dávala mi smysl. Na mysli mi přišly kulturní akce a jejich prostory a v hlavě jsem si začala skládat jednotlivé kulturní akce pořádané u nás a jejich nedostatky, které se týkají především orientace v jejich nepřehledném

množství a též v jejich velikosti a obsahu.

Mé kroky se však ve zpracovávání prototypu vydaly konkrétnějším směrem a to k tématu uměleckých galerií. Téma práce mi umožnilo pracovat s tématy jejich fungování, o které se sama zajímám. Mohla jsem se tak s jejich fungováním seznámit okrajově a v rámci researche zkoumat některé problematiky.

Galerie nabízí v dnešní době velký počet různorodých programů, kterým se jednotlivě věnují a nejen pro mě, jako jejich návštěvníka, je téměř nemožné s nimi držet tempo a sledovat je. Tato problematika je v dnešní době též určována tempem rychlosti internetu, a pokud své programy galerie představují samostatně na svých stránkách nebo na vlastních účtech sociálních sítí, je pro jejich návštěvníky nemožné je všechny stíhat. Jde o jeden z důvodů, proč jsem si ke zpracování prototypu zvolila právě umělecké galerie a pokusila se tak nabídnout možné řešení.

V první části bakalářské práce se věnuji jejímu objasnění, jak teoretickým, tak praktickým postupům. Rozpracovávám myšlenku a inspirace k okolnosti vzniku práce.

Druhá část je věnována doprovodným tématům, které se s tématem bakalářské práce nesou. Jedno z nich jsou například informační kanály, které mají v rámci managementu asi největší podíl, co se týče propagace a s tím spojenou návštěvností galerií v dnešní době. Abych měla co nejaktuálnější informace, rozhodla jsem se s touto částí pracovat pomocí výzkumu v podobě ankety. S vý-

sledky dat jsem si potom mohla utvořit lepší představu o podobě informačních kanálů a jejich dosahu v dnešní době. Dále jsem se zaměřila na druhy uměleckých institucí a jejich doplňující funkce. Téma jednotlivých druhů galerií (pro příklad státní, soukromé, nebo neziskové, apod.) je velice obsáhlé a i když se to zdá nepravděpodobné, v aktuální chvíli neexistuje žádná celistvá databáze zachycující tyto informace, a tak se tématu snažím věnovat s dostupnými zdroji a pomocí oslovených zainteresovaných lidí. Co se týče doplňujících funkcí galerií, jde podle mého názoru o další manažerský krok, jak udržet galerie naživu a neztrácet hosty. Ti se stávají hosty stálými, ať už v podobě návštěvníka kavárny, bistra nebo knihovny.

V neposlední části představuji finální návrh mobilní aplikace. Tato část by čtenáři měla poskytnout představu o tom, jak by měla navržená aplikace fungovat, provede všemi částmi a dotvoří představu o tom, pro jakou cílovou skupinu je určena. Vysvětlí podoby a inspirace k její vizuální podobě a další funkce, které jsou též součástí. V konečném úseku této části představuji i svou vizi využití aplikace a další možný vývoj práce.

Teoretická část

Objasnění práce

Výsledek bakalářské práce je z velké části rozšíření a ucelení původního zadání, které vzniklo na zahraniční stáži. Co obhajuje tvrzení, že má myšlenka usnadnit potencionálnímu uživateli aplikace život a orientaci? Jako první mi na mysl padl pražský Designblok tak, jak fungoval před umístěním na holešovické výstaviště. Dříve Designblok fungoval v několika různých místech po centru hlavního města a bylo nesnadné se v místech orientovat. Jelikož pár let zpět ještě nebyly chytré telefony s GPS navigací až tak běžné a internetové připojení opravdu nebylo pro všechny, musel si člověk vystačit s papírovou mapou. Nejde ovšem jen o Designblok, ale i o akce jemu podobné, které stále fungují na podobném principu, například Žižkovská noc, různé sezónní festivaly, art weeky anebo design weeky nebo rozličné podoby letních kin. Tím vším se pro mě znásobil potenciál aplikace.

Na velmi podobném principu této myšlenky funguje i průvodce ArtMap, který usnadňuje orientaci v podobě tištěných papírových map aktualizované vždy po několika měsících v Praze a Brně. Mapy je možné sehnat zdarma v galeriích, infocentrech, nebo různých kulturních institucích. Virtuálně ho zastupuje webový portál, který je aktualizován denně a informuje uživatele o uměleckých akcích v celé České republice.⁽¹⁾

Sama jsem se o průvodci dozvěděla až během vytváření prvních prototypů a podobný název je tak náhoda. Ukazuje to však, že můj záměr usnadnit orientaci zájemcům o kulturní dění a život



není ojedinělý.

Díky novým technologiím do našeho každodenního běžného světa proniká svět virtuální. Tempo je intenzivní a virtuální podoba žití se stává naopak běžnou součástí života, který se začíná podobat virtuální realitě. Člověk pak ve virtuálním prostředí začne fungovat na principu běžného žití a přizpůsobuje se, hledá interakci. Vznikají tak virtuální komunity, které jsou pak různými cílovými skupinami. „Virtuální komunity se velmi rychle staly z kuriozit, kterými byly do poloviny devadesátých let, fenoménem mainstreamové povahy označujícího rozmanité způsoby sdružování lidí za pomoci digitálních technologií.“⁽²⁾

I myšlenka virtuálního postupu v úrovni užívání našich životů mě dovedla k myšlence zpracování podobné mobilní aplikace. To, že potencionální uživatel cílové skupiny bude vlastnit chytrý telefon a internetová data potřebná k fungování navigování v aplikaci, je v dnešní době víceméně samozřejmostí.

Koncept aplikace

Aplikace měla původně shrnovat pouze informace o konkrétní výstavě, kde a na jakém místě se nachází, jak dlouho trvá, kdo je kurátorem a vystavujícími, vstupné, atd. Chtěla jsem ale aplikaci specifikovat víc pro lidi se zájmem o kulturní život, kteří jsou touto aktivitou schopni trávit konkrétnější čas. Postupnými konzultacemi na Taiwanu jsem dospěla více k heslu



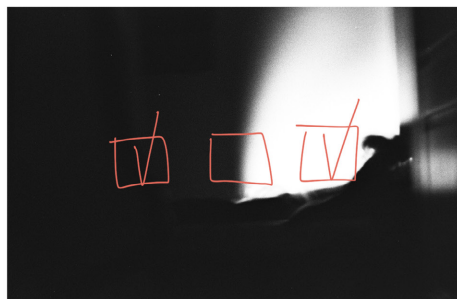
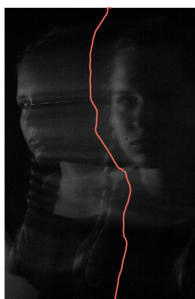
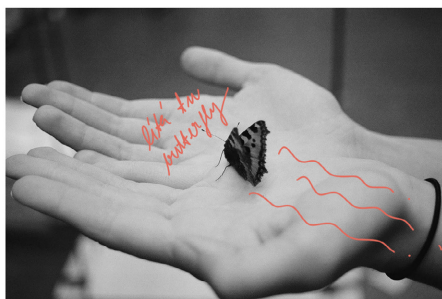
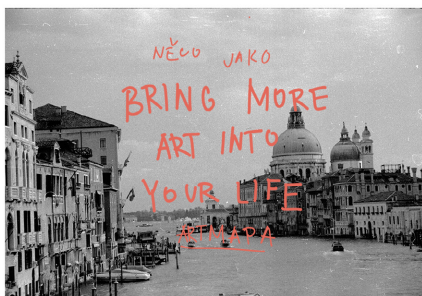
„Bring more art into your life“ a začala přemýšlet nad dalšími možnými funkcemi, které by mohla aplikace v rámci této myšlenky nabídnout.

Vznikla tak proto další funkce, která funguje jako GPS navigace. Funguje na úplně stejném principu jako jiné navigační systému a člověka zkrátka dovede z bodu A do bodu B. Její přidanou hodnotou je ovšem to, že mimo nejkratší možné cesty nabídne uživateli jinou potencionální trasu, na které jsou body znázorněny místa, kde v té chvíli aktuálně probíhají kulturní akce, které je možné navštívit. Po rozkliknutí bodu se uživateli zobrazí již zmiňované základní informace společně s ukázkou děl, které jsou na výstavě k vidění, aby si uživatel mohl udělat konkrétněj-

ší představu o podobě a měl tak snazší rozhodování, zda danou výstavu bude chtít navštívit. Dále se mu zobrazí odkaz na webové nebo facebookové stránky vybrané instituce. Díky zobrazení i nejkratší trasy se může uživatel kdykoliv vyčlenit z prodloužené trasy a dorazit na cílové místo v čase, ve kterém potřebuje.

Jako poslední část vznikla funkce radaru, která byla zkoncipována až zpět na Fakultě umění a architektury Technické univerzity v Liberci. Začala jsem si klást otázky, co pro mě osobně znamená kulturní život a jak ho vnímám. Od útlého věku jsem byla vedena k umění a kulturnímu životu, rodiče mě vedli cestou různých koníčků, které mou tvořivost a zájem o součásti tohoto světa podporovaly. Díky tomu všemu mé kroky po základní škole vedly k umělecké škole, ze které jsem v nich pokračovala dál až doposud. Došlo mi tedy, že pro mě kultura znamená zkrátka život. Pokud začneme přemýšlet o samotném pojmu slova život, co ho představuje? Co život podporuje? A jak to lze promítnout vizuálně? Sama jsem si odpověděla několika odpověďmi, ze kterých jsem si vybrala několik podnětů, které jsem chtěla zobrazit v rámci myšlenky této části aplikace: pulzování, vzniká a zaniká, plyne, mění se, čas, organizmus. Tyto myšlenky stimulovaly vytvoření radaru, jako „dýchající“ body jednotlivých organismů na mapě. Jejich velikost i rychlost pulzování se mění v důsledku doby jejich existence. Čím více se blíží konec času výstavy, tím je organizmus ve větším objemu a rychleji pulzuje na mapě. Místo na mapě pak opticky vypadá, že dýchá, žije a jeho buňky vznikají a zanikají.

Chtěla jsem též prototypu přidat uživatelskou hodnotu, aby i uživatel sám mohl něco „tvořit“, proto je mu k dispozici jeho osobní profil. Najde tu informace o tom, kolik míst už navštívil, kolik ušel kilometrů, nebo kroků. Zároveň si zde může spravovat svou galerii z míst, která navštívil, nebo z cest za nimi. Záleželo mi i na tom, aby si uživatel mohl v aplikaci vytvořit svou vlastní identitu a něco, čím aspoň drobně bude moc vyjádřit nějaké své cítění, proto je zde možnost vytvořit si vlastní QR kód, který je tvořen z linií zaznamenaných cest. Díky těmto funkcím má tak možnost sám přispět nebo si přizpůsobit svůj okolní virtuální svět.



Informační kanály



*„Bez výjimky každá informace dochází k nám nějak
zdeformovaná a zubožená.“*

Norbert Wiener ⁽³⁾

Informačním kanálům dnešní doby dozajista vévodí internet, kterému se začaly přizpůsobovat webové stránky a mnoho informací, které se nám zobrazí při scrollování stránkou, jsou výsledky našeho hledání pod taktovkou režimu cílené reklamy, která je součástí dnes už většiny internetových webů. Samotné informační kanály a jejich možné funkce vznikají jako ubíhající krajina za okny jedoucího vlaku a v oku uživatele hrají doslova závod s časem o první místo na technologickém žebříčku. Proto je těžké o nich vytvořit jakoukoli studii, protože studie z minulého roku už jsou zastaralé, termíny a čísla z nich nejsou aktuální. A tak jsem se rozhodla vytvořit dotazník, z jehož výsledků budu moci pracovat s tímto teoretickým tématem.

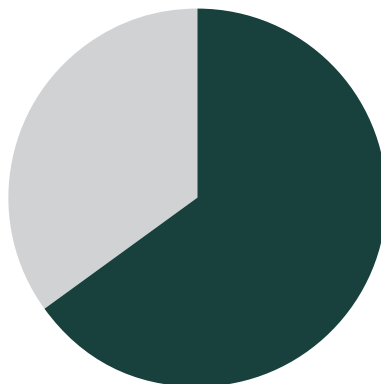
Analýza

V následující části této kapitoly bych ráda ukázala výsledky vypracovaného dotazníku s krátkými komentáři pro objasnění některých získaných informací. Získaná data shrnují data o možné cílové skupině, která by mohla aplikaci využívat. V další části se dotazník zabýval výzkumem ohledně různých informačních kanálů v dnešní době, výsledky z velké části obhajují potenciál práce jako aplikace pro mobilní zařízení, proto celé této analýze přičítám důležitou váhu bakalářské práce. Poslední sekci dotazníku jsem věnovala průzkumu podoby a funkce uživatelského rozhraní aplikace.

Dotazník se skládá z jedenácti uzavřených otázek, na které odpovědělo 66 lidí. Dotazník byl doplněn vysvětlujícími texty,

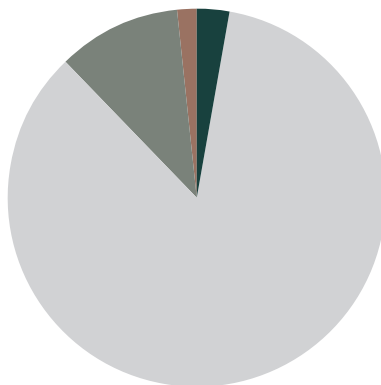
příkladovými a doprovodnými obrázky.

01 Pohlaví



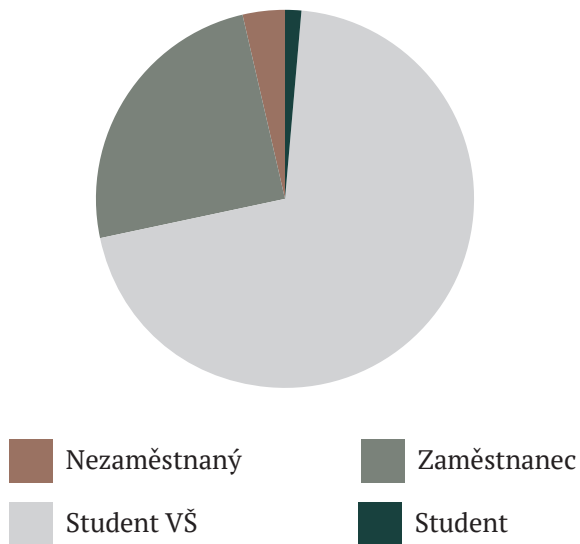
 Muž  Žena

02 Věk

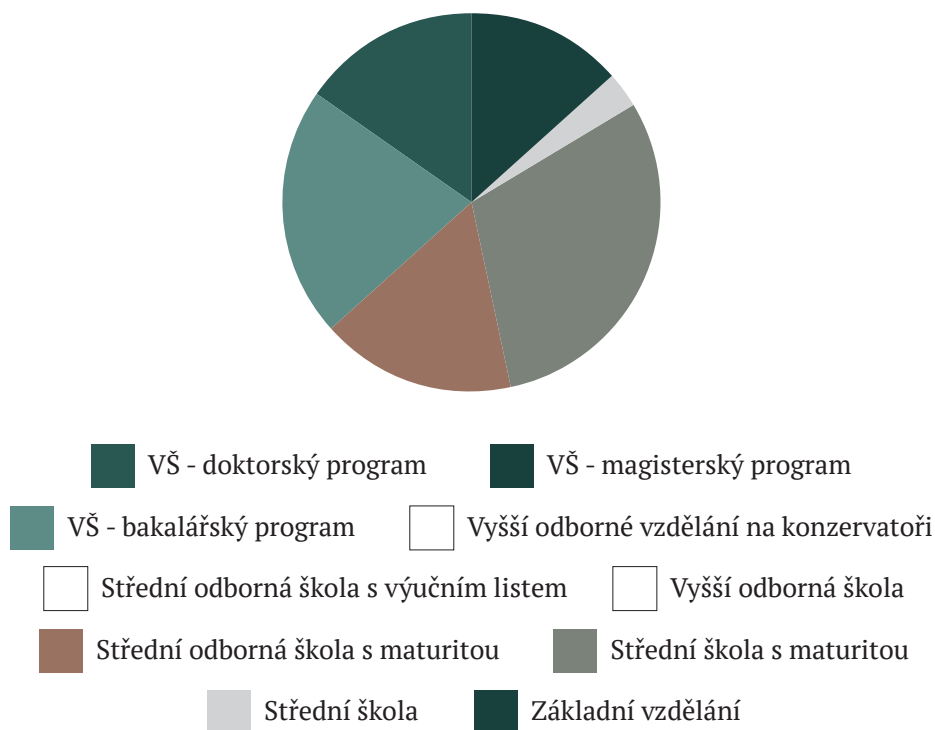


 do 18 let  19-30 let  31-50 let  nad 50 let

03 Činnost

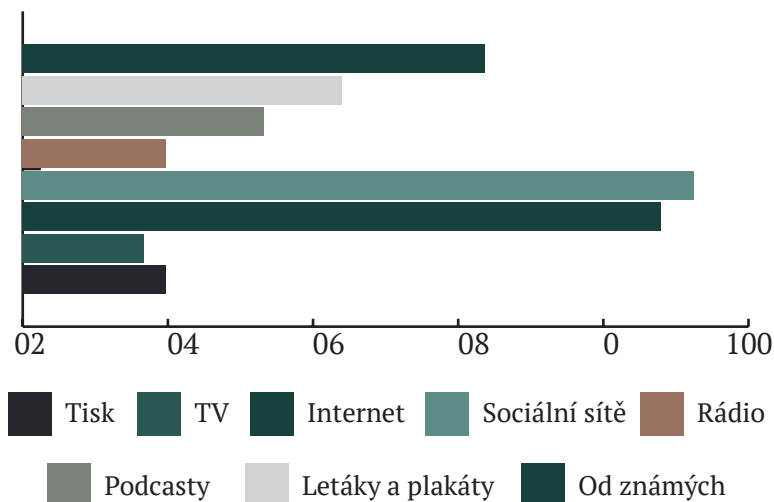


04 Nejvyšší dosažené vzdělání

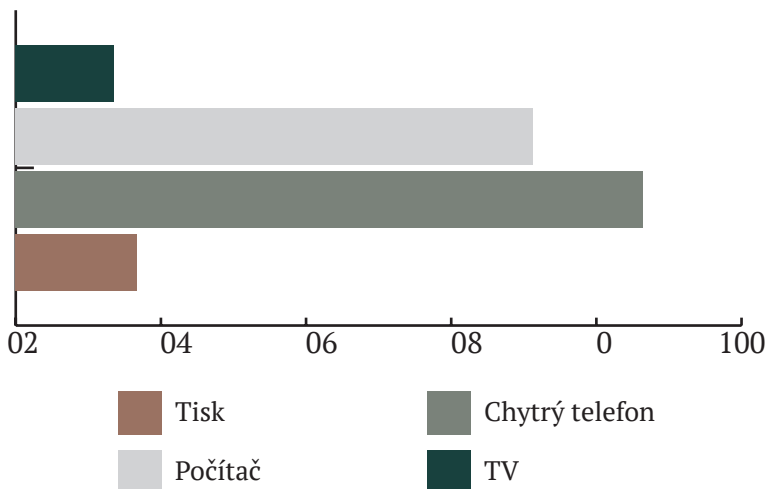


Po úvodních otázkách zjišťující obecné informaci o respondenti se dotazník věnuje tématu informačních kanálů. Otázkami jsem chtěla dokázat, že mobilní chytrý telefon je vhodné médium pro funkce aplikace, odpovědi potvrdily mé osobní domněnky o tom, že chytrý telefon je v dnešní době věc, kterou jeho vlastník používá téměř vždy a všude. Internetové datové připojení je v dnešní době též víc než samozřejmé, proto uživatelé mobilních telefonů tráví svůj čas na sociálních sítích, nebo novinkových a informačních stránkách ve chvílích, kdy si například krátí čas při čekání na autobusových zastávkách.

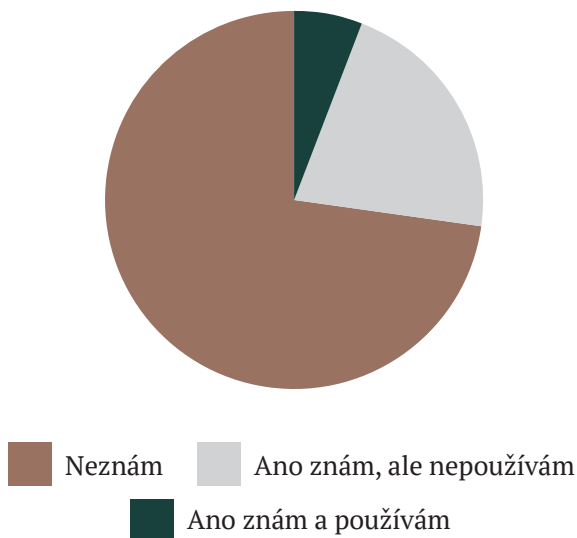
05 Jak odebíráte informace o novinkách o aktuálním kulturním dění?



06 Jaké zařízení používáte pro odběr novinek?



07 Znáte technologii RSS a využíváte její funkci?



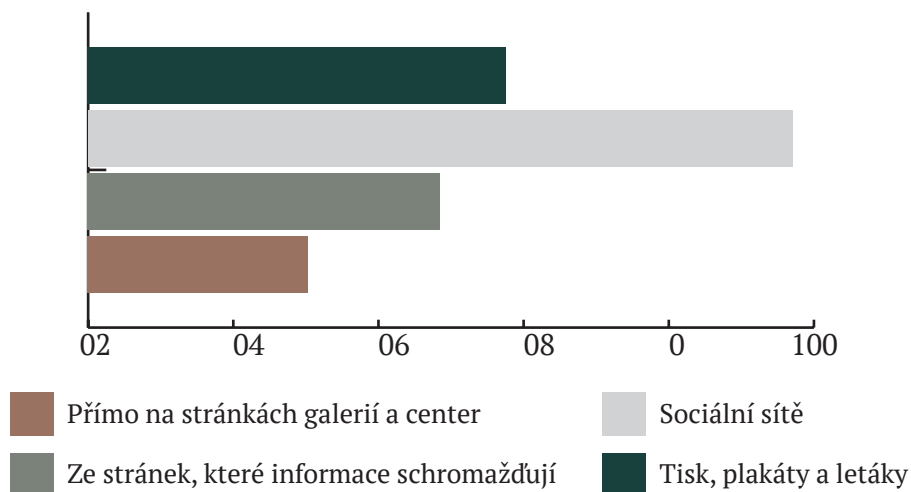
Otázku ohledně RSS technologie jsem zmínila z důvodu cílené reklamy a odběru novinek, ty bývají při doručení do zpráv nebo emailu většinou přímo na míru jejímu uživateli. Ve vizi dalšího vývoje aplikace se totiž věnuji tématu rozvinutí aplikace směrem i k jiným kulturním akcím a přizpůsobení prezentovaných výsledků jejich vyhledávání jejímu uživateli. Otázka tak měla vyhodnotit povědomí možných uživatelů o cílené reklamě.

CO JE TO RSS?

Jde o zkratku Rich Site Summary. Tato technologie funguje na velmi jednoduchém způsobu – zprostředkovává odběr novinek

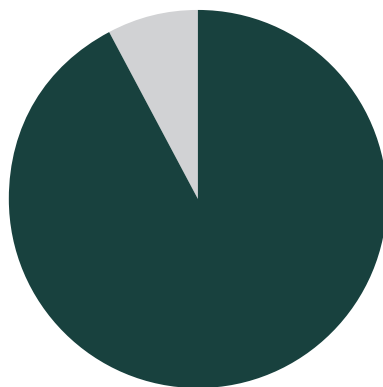
o vybraných tématech do emailové schránky, uzpůsobuje tak tedy reklamu v internetových prohlížečích a dnes je již běžnou součástí většiny z nich.

08 Jak se dozvídáte o kulturních akcích, jako jsou výstavy, workshopy, nebo přednášky pořádané na půdě těchto kulturních center?



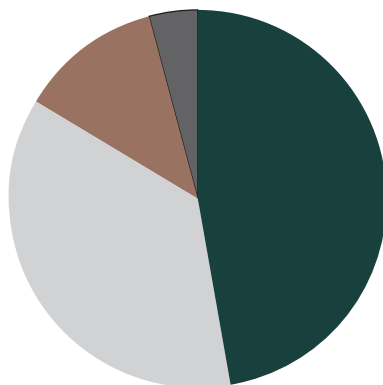
Z rozhovorů, které jsem vedla s lidmi během vymýšlení, jsem též čerpala možnosti odpovědí. U této otázky se potvrdilo, že respondenti využívají stránky shromažďující souhrnné informace o kulturním dění, kterými jsou bezpochyby i sociální sítě, namísto výpisu akcí přímo na stránkách těchto kulturních institucí.

09 Vlastníte chytrý telefon?



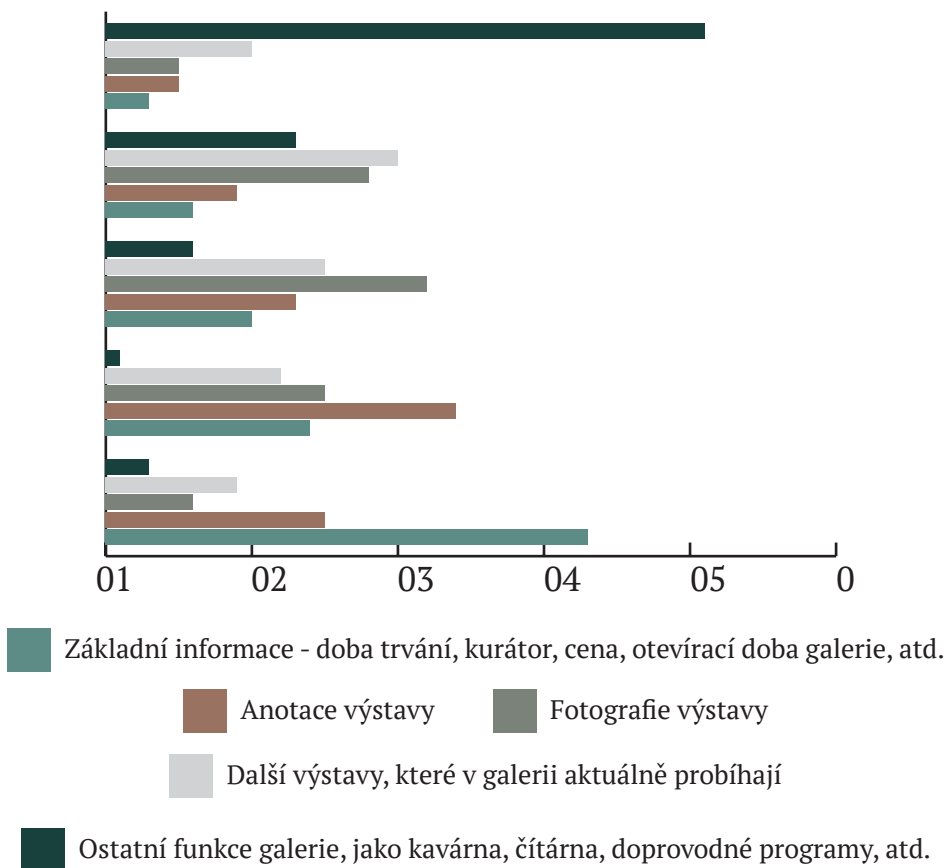
Ano Ne

10 Využili byste zmiňovanou funkci aplikace pro získávání novinek a orientaci o aktuálním kulturním dění?



Ano Spíše ano
Spíše ne Ne

**11 Co by Vás nejvíce zajímalo při vyhledání dané galerie?
(Ohodnoťte známkami jako ve škole, podle toho, co je
pro Vás nejvíce důležité, 1 je nejdůležitější, 5 je nejméně
důležité)**





Poslední otázka se věnovala pořadí uspořádání informací v jedné z funkcí aplikace - výpis akcí. Z odpovědí vzešlo průměrné pořadí, které bylo použito v prototypu aplikace. Uživatelé si tak sami určili důležitost informací, které funkce nabízí.

Výsledné pořadí informací:

1. Základní informace
2. Anotace výstavy
3. Fotografie výstavy
4. Další výstavy
5. Ostatní funkce

Druhy galerijních institucí

všechno:

ng.

the Clouds



V této části bych se chtěla věnovat tématu existujících druhů primárně uměleckých galerií. Často ve své bakalářské práci zmiňuji rychlý postup času a jak se mu všechno přizpůsobuje, výjimkou nejsou ani umělecké galerie. Existují například internetové mediální galerie, které nejsou hmotné. V rámci výzkumu mého bádání kolem tohoto tématu jsem došla k jednomu nedostatku, kterému moc nerozumím, a to že neexistuje žádná veřejná databáze uměleckých institucí, která obnáší tyto základní informace:

- 1. Název zřizovatele**

- 2. Typ (Státní/veřejná, soukromá, nezisková)**

Podle mého průzkumu lze galerijní instituce dělit podle zřizovatele a financování:

- 1. Veřejné/státní**

- 2. Soukromé/komerční**

- 3. Neziskové**

Dále jsem se v práci zaměřila na galerie dělené podle způsobu vystavování a umístění, konkrétně na netypická místa mimo standardní prostory galerijních institucí:

- 1. Internetové/mediální**

- 2. Street/venkovní**

- 3. Netypické prostory, tj. kavárny, průchody, atd.**

Web iumeni¹ umožňuje vyhledávání podle tří základních druhů sektorů. Mimo jiné umožňuje vyhledávání podle dalších nastavitelných filtrů, jako je jméno galerie, kraj, město. Dostávám se ale tak k další slabině tohoto tématu a to je nesrozumitelnost rozřazení, podle výše zmiňovaných tří základních typů. Jako vysvětlení jsem si vybrala příklad s Národní galerií v Praze, konkrétně Veletržní palác.

V adresáři AMG (Asociace muzeí a galerií v České republice) je zřizovatelem uvedeno ministerstvo kultury ČR, musí tak jít o galerii státní. Ovšem na webu iumeni ji pod štítkem státních galerií nenajdeme, je zde vedena jako galerie nezisková.

Pokud se galerie nebo jakákoli jiná kulturní instituce stane neziskovou, její řízení spadá pod spolek nebo fyzickou osobu a v tomto odvětví musí splňovat řadu zákonů, aby byl postup v dané společnosti možný a legální. Tyto zákony pak omezují jednotlivé osoby nebo podnikatele, na druhé straně jim ale poskytují výhodu v podobě dotací a úlevy na daních.

Cena jejich služeb si za základ nebo dolní limit nebere náklady, ani nemusí být sestavována s ohledem na zisk. A to nejen z hlediska společnosti, ale i z hlediska zachování kulturního dědictví, které je pro společnost důležité vzhledem k její vzdělanosti a slouží jako paměť národa. Služby jsou proto částečně poskytovány jako veřejný statek, což se hodně odráží na cenách, které si organizace stanovuje. Zároveň je cena dotována ze státních rozpočtů,

1 <https://www.iumeni.cz/katalogy/>

nebo z rozpočtů místních.⁽⁴⁾

Politické a ekonomické, ale i společenské faktory ovlivňují svět umění a jsou schopné reagovat a přizpůsobit se každé změně. Může se stát, že působení politických faktorů na půdě umělecké společnosti bude negativní, na druhou stranu se tak může dostat umělcům reakce od politiků na jejich díla, mnohdy reagující právě na politické situace, které se jich dotýkají a ukazují tak jejich problematiku.

Muzea umění, galerie, umělecká centra a další instituce zaměřené na prezentaci vizuálního umění, vytvářejí široké spektrum, které lze jen těžce jednoznačně a souborně kategorizovat právě s ohledem na specifické kulturní, sociální nebo politické kontexty.

⁽⁵⁾

„Politika je prostor možného, umění je prostor nemožného...“

Bohumil Hrabal

Co je galerie?

Termín galerie nelze v dnešní době spojovat pouze s jednou přesně danou definicí, a to nejen na lokální půdě uměleckých institucí, které u nás podléhají volnějšimu rázu. Můžou tak vznikat problémy s jejich identifikací.

Termín galerie vychází z podoby architektonického prvku. Zpravidla to byla spojovací chodba ve formě ochozu v renesančních a barokních palácích či zámcích, kde byla umístěna rodová portrétní obrazárna nebo jiná reprezentační kolekce výtvarného umění.

Galerie jako kulturní instituce uskutečňuje různými formami nenahraditelný kontakt veřejnosti s originálním uměleckým dílem z oblasti výtvarného umění. Pro tento druh „živého“ umění plní srovnatelné funkce jako koncertní síň pro hudbu nebo divadlo pro vizuální interpretaci vybrané části literatury. ⁽⁶⁾

Pojem galerie nachází spojení i v jiných prostorech, například nákupní galerie Myslbek v Praze. Nákupní galerie fungují architektonicky na stejném principu s tím rozdílem, že místo uměleckého zázemí jde o čistě komerční prostor s možností nákupu různého druhu zboží. ⁽⁷⁾

První veřejná muzea vznikala v Evropě koncem 18. století z královských a aristokratických uměleckých sbírek. Samotná muzea se pak formovaly ke své institucionální podobě v 19. století. Důležité je zde zmínit, že tyto muzea byla otevřená širším společenským vrstvám, tedy ne pouze aristokratickým třídám.

Dnešní galerie sdílí některé prvky s těmi předchozími, jejich účel je již odlišný. Nově vznikající instituce jsou více specifické a každá z nich se specializuje na určité téma, vytváří si vlastní program, svou formu dotváří architekturou, atypickým umístěním. S tím

souvisí systém, jak galerie vystavuje. Umění pro galerie zprostředkovávají její kurátoři umění, kteří mohou být i externě najatí.

Kurátoři jsou jakýmsi redaktory samotné instituce, jejich prací je iniciovat myšlenku a postup, jak nejlépe dostat umění až k divákovi. Každý z nich si vytváří svůj „rukopis“, podle kterého ho divák může poznat, ať už skrz samotnou výstavu, publikaci, rozhovor, nebo podobné události. Okruh jeho aktivit se rozšiřuje společně s dobou – vybírá umělecká díla, zodpovídá za ně, zprostředkovává divákům umělcovu myšlenku laické veřejnosti, vytváří doprovodný program, nebo přizpůsobuje prostor dané výstavě.

Veřejné, státní galerie

Tento druh instituce je zavázán sbírkovému zákonu a kategoriálně sem spadají i specializovaná muzea, které znění zákona zahrnuje. Jde konkrétně o Zákon č. 122/2000 Sb., Zákon o ochraně sbírek muzejní povahy a o změně některých dalších zákonů (také muzea).

Instituce jsou ve veřejném sektoru ekonomiky, jsou financované ze státních peněz, protože jejich účelem je naplňovat veřejné zájmy, služby společnosti a jsou z jisté podstaty neziskové. Služby těchto galerií a muzeí není možné poskytovat za účelem zisku. Všechny tyto instituce používají ve svém statutu „příspěvková organizace“ pod zkratkou p. o.

Zřizovatelem je v tomto případě ministerstvo kultury (Národní



galerie, Galerie Rudolfinum), město (Galerie hl. m. Prahy, Galerie města Pardubic), nebo region (regionální galerie a muzea v kraj-
ských městech, např. Jičínská galerie, Oblastní galerie Liberec).

Jejich primárním úkolem je uchování nekomerční sbírky výtvar-
ného umění pro budoucí generace jako specifického segmen-
tu hmotného kulturního dědictví. Mají zprostředkovat kontakt
běžného návštěvníka s originálním výtvarným dílem se všemi
povinnými informacemi podle zákona, jehož interpretace vychází
ze současného stavu vědeckého bádání.⁽⁷⁾

Soukromé, komerční galerie

Tento druh galerií můžeme popsat jako prostor, který vznikl za účelem realizace zisku z prodeje prací výtvarných umělců, de-facto dělají byznys v umění. Řadíme zde i obchody se starožitnostmi.

Ty z kvalitních (Hunst Kastner, Drdova gallery) zastupují a propagují umělce a přispívají tak k jejich etablování na trhu. Jejich díla se účastní prodejních veletrhů apod. Jedná se společnosti s. r. o., a. s. Výjimkou a. s. může být ale i nezisková instituce, například DOX. Ostatní slouží primárně jako prodejní a nákupní místo výtvarného umění, může též organizovat výstavy, nebo jiné umělecké aktivity, na nichž k přímému prodeji umění nedochází.

Trefné připodobnění těchto prostorů přiblížil Don Thompson: „Značková prodejní galerie je zajímavé místo. Bývá koncipována tak, aby tam návštěvníci příliš nezdомácněli a aby těm, kdo se sem přišli „jenom podívat“, nebylo moc pohodlně. K psychologii galerie současného umění patří úprava interiéru. Bývá to prostor bez oken, skládající se z vybělených místností. Je to typ architektury známý jako „bílá krychle“.² Toto monotónní prostředí má posílit dojem, že to, co zde vidíme, je „umění“ a že galerie jsou jen pro vyvolené.“⁽⁸⁾

Účelem těchto galerií je doplňovat aktivity, které veřejný sektor zajistit nemůže. Jde například o Společnost Jindřicha Chalupeckého, Nadace a Centrum pro současné umění, Futura,

² O tématu „Bílé krychle“ se ve své knize *Uvnitř bílé krychle* z roku 1976 zmiňuje Brian O'Doherty.

Galerie Hraničář v Ústí, atd. Tyto galerie mohou mít i příjem z vlastní činnosti, ale ten musí vždy vrátit do svých aktivit.

Neziskové galerie

Původ neziskových galerií má na svědomí pocit beznaděje z nízké podpory výtvarného umění ze strany veřejnosti v prvním desetiletí 21. století. Začala tak vznikat nezávislá síť tohoto typu galerií.

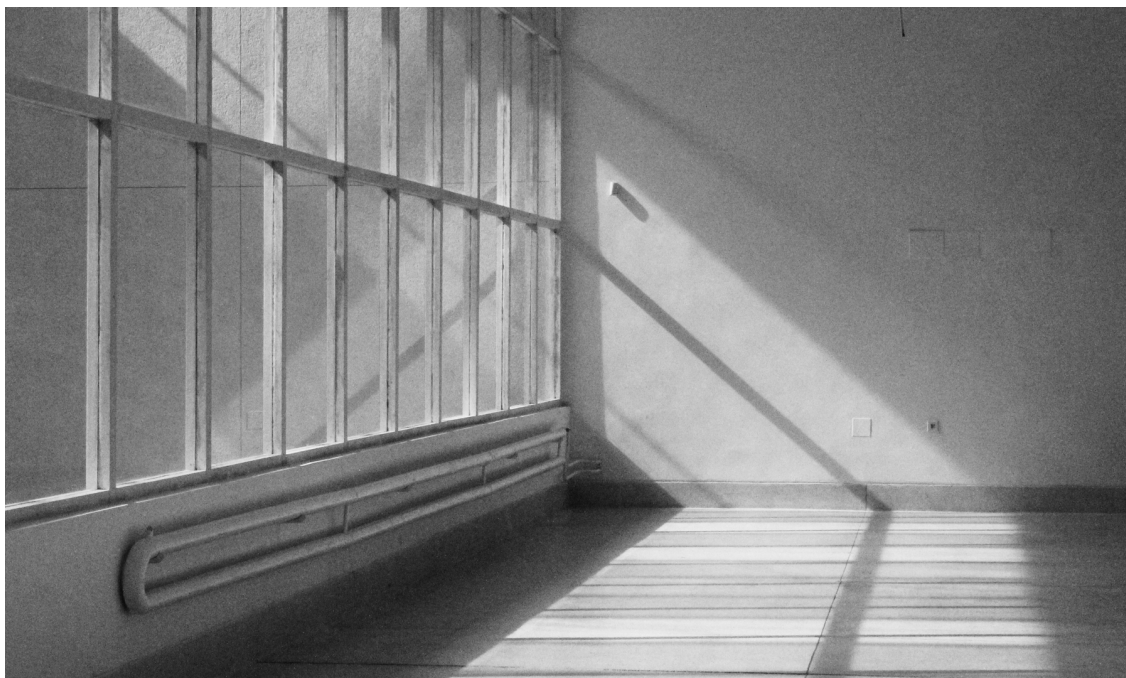
Tato část galerií je v soukromém sektoru ekonomiky, i přesto se dále dělí na ziskové a neziskové. Takzvané nestátní neziskové organizace (NGO's³), také jako nevládní organizace, jsou téměř všechny malé galerie okolo nás, často se jim říká „neziskovky“. Nejčastěji jsou zakládány spolky a vedeny kolektivem, kdy je člen předsedou, se zkratkou z. s., tzn. zapsaný spolek. Může se jednat i o jinou právní formu, třeba prospěšnou společnost, ústav, nadaci, nebo dokonce církev. Tyto galerie svou činnost financují pomocí grantů na umění od Ministerstva kultury nebo města, které je často zřizovatelem dané galerie, musí se tak zaměřovat na fundraising⁴, či mají soukromé dárce, dále nadačních příspěvků, ale hlavně ve formě partnerství neboli sponzoringu. Ten po většinou funguje oboustrannou spoluprací, rovnocenně přínosnou pro obě strany. Daný sponzor má po uzavření smlouvy právo vědět, na jakou oblast přesně putovala jeho finanční nebo věcná podpora. Dnes je už samozřejmostí, že nezisková organizace

3 (Nongovernmental organisations)

4 Fundraising je obor zahrnující různé metody a postupy, jak získat finanční a jiné prostředky na činnost organizací občanské společnosti. (<https://fundraising.cz/v1/je-fundraising/>)

svého sponzora řádně propaguje, například ve svých prospektech jako jsou publikace, vstupenky, programy nebo na internetových stránkách, sociálních sítích či bannerech. ⁽⁹⁾

Individuální podpora dané instituce pak funguje v podobě daných výhod, které si každá instituce stanoví sama a vytvoří tak jakýsi



uživatelský program. Ze základu jde o různé slevy na vstupném nebo bonusy ve formě individuálního přístupu, možnosti setkání se hostů s vystavujícími v institucích, náhledu do zákulisí fungování v daném zařízení. ⁽⁴⁾⁽¹⁰⁾

Internetové, mediální galerie

Dnes existují nejrůznější možnosti, jak a kde umělecké dílo vystavit. Zrození internetu způsobilo revoluci v mnoha směrech, změnilo způsob, jak spolu lidé komunikují, ať už k lepšímu, nebo horšímu, nebo vytvořilo nové principy a technologie, zároveň ale ovlivnilo jeden aspekt, a to umění. Pokud nejde o statickou galerii, která má díla pouze zprostředkovat, může se návštěvník většinou kreativně interaktivně zapojit, tvořit, vyřezávat, malovat, atd. V pozdější době, kdy tyto galerie již získali své místo, mnohdy podporují mladé nadané umělce.

Stejně jako v reálných galeriích, internetoví umělci zpracovávají stejnou škálu témat pro jejich umělecká díla a experimenty. Umělci mohou vytvořit audiovizuální zážitek, vytvořit nejrůznější webové stránky, nechat svá díla na internetu vyvíjet po neurčité době.⁽¹¹⁾

Olga Lialina, Art Teleportacia

Olga Lialina je ruská pionýrka internetového umění, teoretička, experimentální umělkyně. Její internetová galerie Art Teleportacia umožňuje online prohlídku jejích prací. Většinou jde o různé gify, videa, apod.⁽¹²⁾

Max Mohl, 01scape.com, 2018/2019

„01scape.com je audiovizuální projekt prezentující totožnou sérii obrazů v různých standardních datových formátech. Kliknutím na jednotlivé obrazy se ozve zvuková podoba počítačového kódu daného obrazu. Komplexní systém často zatajovaného šifrování a komprese je posluchači odkrýván v rozdílech zvukové reinterpretace dat.

Stránka není galerie pro edukativní zkoumání obrazových formátů. Design webu je záměrně surový a chaotický. Záměrem není ucelené pochopení datových formátů. Reinterpretací dat do nezamýšleného formátu je rozšířeno naše smyslové vnímání v digitálním prostoru.“

Street, venkovní galerie

„Umění dává význam místu. Ustavuje místo výjimečností sdělení informace, pokud se nejedná o formální bezobsažný estetizovaný objekt. Jde o závazek sdělení. V tom je rozdíl díla od dekorace. Umělecké dílo i proces jeho vzniku musí mít vlastní integritu, která je v kontextu s prostředím vytvoří „místo“ odkazovatelné v rovině kulturního dědictví.“

Doc. Ing. arch. Miroslav Cikán⁽¹³⁾

Nebo jinak, podle Silvie Šeborové „negalerie“. „Negalerie“ pro ni představují prostory s pravidelným výstavním programem nachá-

zející se mimo výstavní síně tvořené místnostmi se čtyřmi stěnami.⁽¹⁴⁾ Existence děl ve veřejném prostoru je závislá na tom, jak jsou situována v urbánním prostředí, dílo tak vstupuje k prezentaci v novém kontextu. Umění ve veřejném prostoru má několik podob, s každou z nich ho společnost chápe jinak. Může jít o vystavování statických děl, jako jsou třeba sochy, streetart, neboli pouliční umění a prostory, které slouží k prezentaci umění.

Umění ve veřejném prostoru má několik výhod, ať už díky svému umístění a tím pádem i dosahu do společnosti. Může jít též o vyjádření umělcových pocitů, politická a kontroverzní témata. Další z výhod je, že jsou tyto galerie otevřeny 24 hodin denně. Ve veřejném prostoru dochází primárně k setkávání lidí, proto je důležité, aby se lidé v místě cítili dostatečně příjemně, bezpečně a aby místo působilo atraktivně.

„Soustava veřejných prostorů jako základ městské kompozice prokázala svým několikasetletým trváním svou pozoruhodnou flexibilitu vzhledem k proměňujícím se formám provozu ve městech, stavebním úpravám jednotlivých budov i vzrůstající hladině zástavby.“⁽¹⁵⁾

I když role umění ve veřejném prostoru může působit bez řádu a anarchisticky, mělo by lidem přinášet též zastoupení stejných hodnot, jako jakékoliv jiné vystavované dílo obecně. Dokument Umělecká díla ve veřejných prostranstvích od kanceláře veřejného prostoru Institutu plánování a rozvoje hlavního města Prahy⁽¹⁵⁾ nastiňuje několik těchto rolí,



- **Estetická role**
- **Městotvorná role – tvorba místa a posílení jeho identity**
- **Podpora diverzity prostředí**
- **Kulturní role**
- **Společenská role**
- **Edukativní role**
- **Komemorativní⁵ a paměťová role**
- **Reprezentativní a symbolická role**
- **Ekonomická a marketingová role**

5

Komemorace – vzpomínka, památka (slovník-cizích-slov.abz.cz)

Všechny tyto aspekty obohacují a kultivují společnost, zkvalitňují město a jeho veřejná prostranství.

Tohoto tématu se z části týká i téma začleňování jednotlivých uměleckých děl do veřejného prostoru. V minulém politickém režimu šlo o jistou povinnost, která zanikla s nástupem režimu nového. Jelikož veřejný prostor ztělesňuje podobu a sdílený ideový obsah společnosti, je možné že se chce společnost sama tímto opomíjením distancovat od minulého politického režimu. Avšak tyto aspekty též demonstrují schopnosti státu se rozvíjet a udržovat.⁽¹⁶⁾

Galerie Artwall, Praha

„Projekt Artwall si klade za cíl podporovat pronikání současného umění do mimogalerijního prostředí. Tento cíl vychází z povahy místa, které svou dominantní polohou zaručuje účinnou komunikaci s veřejností. Galerie Artwall tvoří osm monumentálních výklenků v opěrné zdi na nábreží Vltavy. Program galerie Artwall se tematicky věnuje umělecké tvorbě zaměřené na společenské a politické otázky.

Výstavy prezentované galerií Artwall se zabývají množstvím politických témat – svobodou a demokracií, bezdomovectvím, feminismem, náboženstvím, právy LGBTI, rasismem, xenofobií, atd. Program galerie často koresponduje s tématy, které jsou v dané době v českém politickém prostředí hojně diskutovány.

Díky svému umístění ve veřejném prostoru má galerie Artwall de-

mokratický charakter: je otevřená 24 hodin denně a bezplatně přístupná všem. Vzhledem k množství řidičů aut a cestujících, kteří každodenně projíždějí po nábřeží, je Artwall jednou z nejnavštěvovanějších českých galerií. Artwall však není jen o samotných výstavách. Součástí programu jsou také doprovodné akce. Na programech se podílí široká škála lidí: aktivisté a aktivistky lidskoprávních a ekologických organizací, lidé bez domova a z jiných znevýhodněných skupin, zástupci samosprávy apod. Na Artwall vystavovali čeští i zahraniční umělci a umělkyně, autoři světově známí i studenti uměleckých škol, profesionálové i lidé bez uměleckého vzdělání. Program naplňuje vizi, že umění dokáže lidi spojovat a poskytnout prostor pro vzájemný dialog.“⁽¹⁷⁾

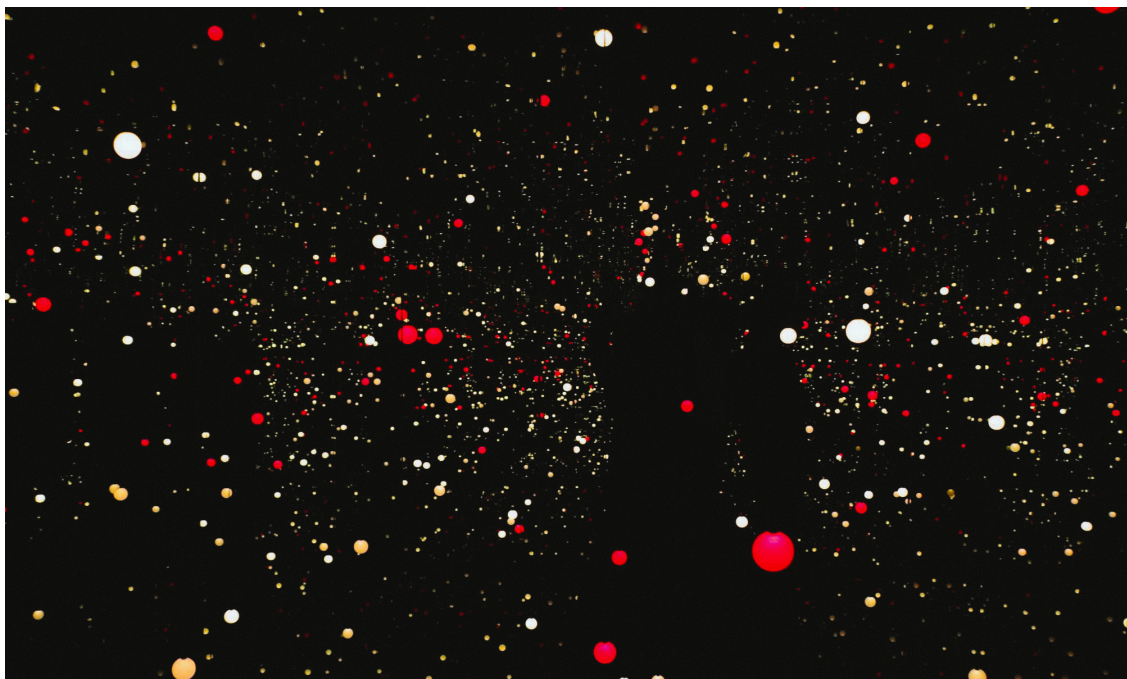
Galerie ProLuka, Praha

„ProLuka je galerie zaměřená na umění ve veřejném prostoru. V roce 2017 se přestěhovala do Bezručových sadů, nad zastávku Krymská, poblíž Slovenské ulice. Představujeme především české umělce a již se nám podařilo realizovat 22 výstavních projektů. ProLuka je svým konceptem 24h otevřená městská galerie v Praze jedinečná. Kurátoři galerie jsou Denisa Václavová a Krištof Kintera.“⁽¹⁸⁾

Netypické galerie

Zejména v negalerijním prostoru. Dnes již existují nejrůznější možnosti, jak a kde dílo vystavit. Podoby výstavního místa hrají důležitou roli, zprostředkovávají umělci možnosti, totiž, kdyby nebyla pro umělce možnost dílo vystavit, ztratilo by svůj význam. Místo na diváka vždy působí, ovšem i umělec vybraným místem může manipulovat s divákovým vcítěním se do okolností a myšlenky vzniku díla a dosáhnout tak mnohem intenzivnějšího výsledku.

Dají se též spojit pod pojmem „negalerie“ a jde zde o netradiční



místa, jako jsou podchody, nádraží, atd. Umělec a kritik Karel Zavadil sám zmínil že „už během sedmdesátých a především v druhé polovině osmdesátých let probíhá skoro ´masivní´ prezentace současného umění mimo oficiální prostory na atypických galerijních místech, kdy řady pořádaných akcí mají ráz generační výpovědi.“⁽¹⁹⁾

Walk Thru Gallery, Hradec Králové

„Galerie Podchod vznikla na námět Zuzany Bramborové na podzim roku 2009.

Hlavním záměrem projektu zpočátku bylo vnesení nových vizuálních prvků do stávající architektury města Hradce Králové, oživení prostoru a zprostředkování živého umění královéhradecké veřejnosti. Propojení umění s veřejným prostorem, je jedním z nejaktuálnějších témat v urbanizaci evropských měst.

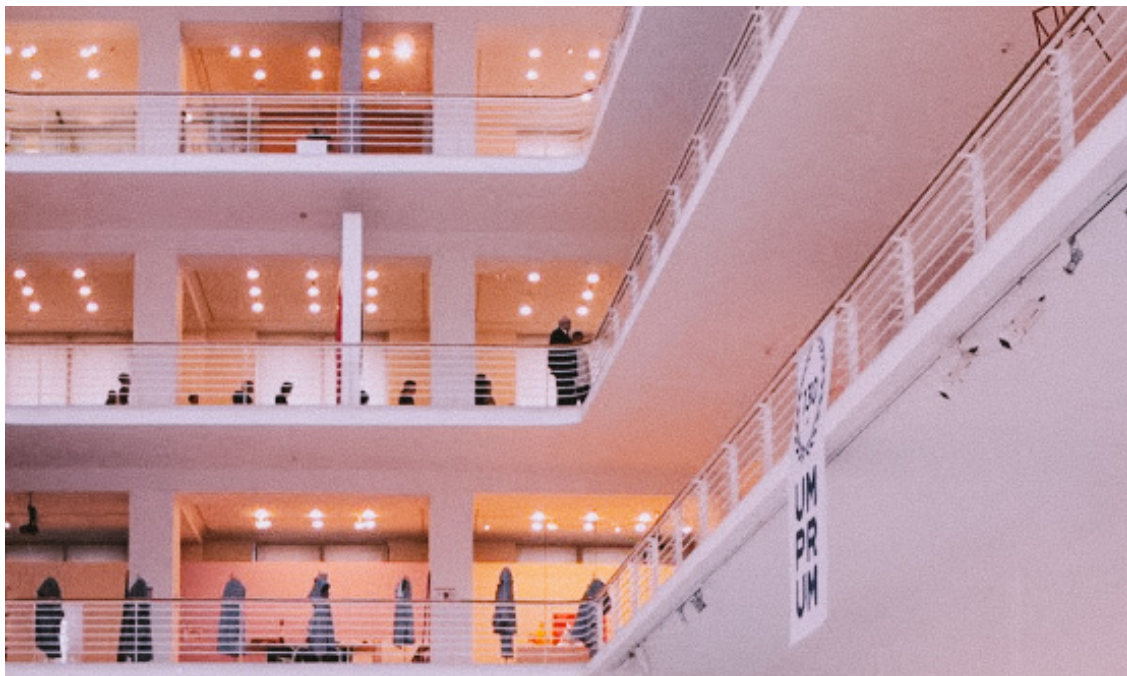
Využití vitrín jako galerijního prostoru, kdy díla bezprostředně komunikují s veřejným prostorem, je v současné době využíváno k prezentaci mladého neotřelého umění. Zavedení takového umění do veřejného prostoru, by mělo být schopno oslovit širokou veřejnost. Oživení všednosti při průchodu se stalo místem pro setkávání a prezentaci tvorby. Koncepce vitrín je založena na výstavním prostoru a vytvoření nové reality, instalace se budou obměňovat v určitých intervalech a několikrát do roka proběhnou jednorázová živá vystoupení formou performance, happeningu

či audiovizuálního vystoupení.“⁽²⁰⁾

*Fresh Air Gallery, podchod mezi ulicemi Resslova a Radobyčická,
Plzeň*

„I nevzhledný prostor podchodu může být skvělým místem prezentace výtvarného umění. Kurátorky této nezvyklé výstavní síně Dagmar Štrosová a Hana Kršňáková oslovují skupiny i jednotlivce žijící v Plzni, aby se výtvarnou i nevýtvarnou formou prezentovali ve veřejném prostoru a reflektovali tak pro ně důležitá témata. Přičemž proces vzniku považují za mnohem podstatnější než jeho výsledné výtvarné pojednání. Prostor podchodu je ideálním prostředkem pro komunikaci mezi výtvarnými skupinami a veřejností.“⁽²¹⁾

Doplňující funkce galerií



Umělecké galerie v dnešní době suplují některé volnočasové veřejné prostory. Mnohé z nich vyloženě svůj název upravily a fungují jako kulturní centra, která poskytují škálu dalších služeb. Tyto programy a doplňující funkce přispívají k větší návštěvnosti jednotlivých uměleckých galeriích a zároveň jdou ruku v ruce s výše zmiňovaným tématem financování neziskových galeriích a to tak, že zisk z těchto služeb povětšinou přispívá k financování dané instituce.

V rámci průzkumu této tematiky, konkrétně vlivu na návštěvnost, jsem porovnála několik míst podle statistiky kultury České republiky v dostupném dokumentu na jejich stránkách⁶ v roce 2018 a ve výroční zprávě Centra současného umění DOX, též z roku

⁶ Dostupné na: <https://statistikakultury.cz/publikace/navstevnost-muzei-pamatniku-galerii/>

2018⁷. Návštěvnost má vliv na pořádání doprovodných programů pro veřejnost, jako jsou kreativní programy pro studenty škol, otevřené ateliéry a workshopy. Galerijní instituce tak poskytuje návštěvníkovi přidanou hodnotu, proč místo navštívit. Zároveň zvyšuje povědomí o sobě samé, což se odrazí na její návštěvnosti v příštích letech.

Po průzkumu vybraných galerií⁸, jsem sestavila žebříček nejčastějších služeb doplňujících chod daných institucí:

- 1. Kavárna**
- 2. Design shop**
- 3. Knihkupectví, čítárna, knihovna**
- 4. Hudební program**
- 5. Divadelní program**
- 6. Promítání, letní kina**
- 7. Bistro**
- 8. Otevřený ateliér, workshopy**
- 9. Prodejní a aukční místo**
- 10. Komerční prostory k pronájmu**

Tyto doplňující programy jsou pro nás v dnešní službě už možná typické a z části se tak staly nedílnou součástí místa. Ne vždy

⁷ Dostupné na: <https://www.dox.cz/files/vyrocní-zprava-ucetni-zaverka-2018.pdf>

⁸ Národní galerie v Praze Veletržní palác, Centrum současného umění DOX, MeetFactory, Dům umění České Budějovice, Galerie města Pardubic, Galerie hl. m. Prahy, CZECHDESIGN, Fotografic, ARTWALL, Futura, Artrafika

ale musí jít o tyto typické doplňky. Většina galerií rovněž řídí své vlastní nakladatelství (např. Národní galerie v Praze). Může jít o ryze netradiční programy, jako třeba umělecké květinářství, které zprostředkovává soukromá galerie v Hradci Králové Fox Gallery.

Praktická část

Mobilní aplikace

Výsledkem bakalářské práce je prototyp mobilní aplikace, která je na bázi GPS, stejně jako jiné navigační aplikace. Prototyp je zpracovaný v programu Adobe Experience Design. Tento program funguje na principu dvou rozhraní – Design mode a Prototype mode. Program nedokáže pracovat s reálnými hodnotami, nelze tak například aktivně vyplnit pole, dokáže však věrně simulovat finální fungování aplikace.

Design mode slouží k navržení viditelného UI (User Interface) designu, tedy vzhledu aplikace. V Prototype mode se nastavuje funkčnost a propojení jednotlivých prvků. Uživatel programu zde může nastavit cestu postupu z menu do jednotlivých částí aplikace, například na mapu, kde se kliknutím na tabulku „hledat“ dostane k naplánované trase ze své virtuální polohy s jednotlivými body, které může dalšími kliknutími prozkoumat.

Návrh aplikace jsem směřovala a tvořila pro zařízení s operačním systémem iOS, konkrétně pro iPhone 6/7/8.

Název a vizuální charakter

Název aplikace je převeden z anglického původního názvu během mého studia v zahraničí „ARTMAP“, tedy Artmapa. Prostředí aplikace se pohybuje ve dvou rovinách.

První rovina je ve formě jemných koláží, zatímco co druhá je více čistá a minimalistická, aby byla více přehledná. Samotná koláž



je jednoduchá, aby se příliš nelišila a nerušila od druhé části podoby aplikace. Skládá z jednoho obrázku doplněného o logo aplikace a drobné lineární ilustrace. Její atmosféra může připomínat stylizované krajinky Ivana Ouhela nebo Michala Ranného, kteří své obrazy téměř dovedli až k linkovým kompozicím, jimiž dokázali jejich diváku navodit celý obraz v mysli.

Tvary tvořící vizuální stránku aplikace, jsou převážně lineární a oblé. Střídají se vektorové a ručně kreslené prvky. Celkovou atmosféru pak dotváří barevnost aplikace, která je klidnější a skládá se z okrové, odstínu irské zelené, šedé a odstínu bílé.



Fungování aplikace

K fungování aplikace uživatel potřebuje připojení k internetu prostřednictvím dat nebo bezdrátového Wi-Fi připojení.

1. Uživatel si do svého mobilního telefonu stáhne aplikaci a dostane možnost se zaregistrovat, pokud si vybere registraci přeskočit, odkáže ho aplikace rovnou do základního rozcestníku. Při výběru registrace uživatel vyplní potřebné základní údaje (uživatelské jméno, email, heslo), tím i potvrdí souhlas se zásadami o ochraně osobních údajů s podmínkami používání aplikace.
2. Aplikace pak registrovaného uživatele nasměruje do základního menu, odkud se uživatel může dostat do tří základních funkcí aplikace, dále pak do svého profilu, nebo do nastavení.
3. Z této domovské stránky si uživatel může zvolit první funkci a to pod názvem „Vyraž!“, která ho následně přesměruje na mapu s bodem ukazujícím jeho aktuální polohu. Stiskem políčka určeného k hledání v dolní části obrazovky si uživatel může naplánovat trasu do požadované lokace. Mobilní aplikace uživateli nabídne jak nejkratší trasu, tak i alternativní trasu s jednotlivými body, kde kulturní akce probíhají. Uživatel může jednotlivé body rozkliknout a zjistit tak základní informace o aktuální výstavě (název instituce, adresa, název výstavy,

doba trvání, krátká anotace, kurátora výstavy, otevírací dobu a vstup, odkaz na internetové nebo facebookové stránky instituce, obrázek). Aplikace nabídne bodů několik a uživatel se mezi nimi může prokliknutími rozhodovat, která výstava ho zaujala a kterou navštíví. Nejkratší trasa se uživateli zobrazuje po celou dobu využívání této funkce, a to z důvodu, kdyby měl uživatel nějaký časový plán, jehož se musí držet a potřeboval by se v čas dostat do finálního bodu.

4. Další možností aplikace je funkce „Objevuj“, která uživatele přeorientuje na obrazovku s radarem, který se aktivuje po kliknutí. Poté se uživateli zobrazí body v jeho nejbližším okolí, které znázorňují právě probíhající výstavy a to s ohledem na jejich dobu trvání. Body pulzují a „dýchají“ a znázorňují tak kulturní život. Čím více se blíží doba ukončení výstavy, tím více je konkrétní bod větší a rychleji dýchá. Uživatel má možnost jednotlivé body rozkliknout a zobrazit si stejné, výše zmiňované informace o probíhající výstavě.
5. Ikonka „Co se děje?“ uživatele přesměruje na ucelený výpis akcí. Podoba jednotlivých oken je tvořena obrázkem, který má nastínit podobu aplikace a textem obsahující upřesnění, zda jde o výstavu (s ohledem na možné pozdější rozšíření aplikace o kulturní akce, jako jsou promítání, koncerty, atd.), ná-

zvem, případně u vybraných akcí dobou trvání. Při kliknutí na okénko akce se návštěvníkovi zobrazí opět základní informace, podle kterých se může rozhodnout, zda výstavu navštíví. U fotografií pak může dohledat popisky, kvůli přesnějšímu popisu výstavy jelikož je tato část aplikace výhradně textová, Doplnkem této části jsou ikonky nastiňující další služby dané instituce, které může uživatel jako její návštěvník využít. Ikonka je celkem devět.

6. Profil uživateli nabízí přehled o jeho aktivitách, a to například počtu navštívených míst, které si sám aktualizuje, následně pak ušlých kilometrů, nebo počtu kroků, které uživatel zdolal pro umění. Má zde možnost nastavit si svou profilovou fotku a přizpůsobit si svůj QR kód, který má podobu ušlých tras. Uživatel se skrz něj může spojit s ostatními uživateli, navázat tak nová virtuální spojení a sdílet své zážitky, nebo sledovat kroky svých přátel. V neposlední řadě se zde nachází galerie fotografií, které uživatel pořídil na svých cestách. V dolní části má též možnost upravit si svůj profil.
7. Poslední částí aplikace je „Nastavení“. Uživateli se zde zobrazí nabídka jednotlivých okruhů nastavení a s nimi spojenými jednotlivými možnostmi nastavení např. Profil (nastavení profilové fotky, uživatelského jména, hesla, nebo QR kódu),

lokace (nastavení polohy, přístupu aplikace k poloze), filtry, vysvětlující legendu, nastavení jazyka. Poslední ikonkou je ikonka „Informace“, která uživateli v krátkosti vysvětlí důvod vzniku aplikace přímo od její autorky.



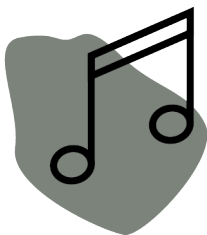
kavárna



design shop



čítárna
knihovna
knihkupectví



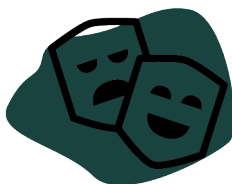
hudební program



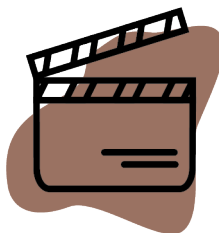
bistro



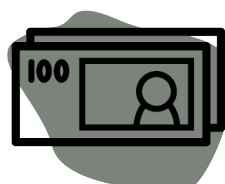
otevřený ateliér
workshopy



divadelní program



promítání
letní kino



prodejní místo
aukční místo

Reference

Vlastnosti, ovládání a technické parametry mnou vytvořeného návrhu aplikace vycházejí z researche širokého spektra jiných mobilních aplikací, které jsou na trhu momentálně nabízeny. Jde o navigační aplikace, které jsou zmíněny v teoretické části práce v analýze dotazníku.

Vize dalšího vývoje aplikace

V tomto projektu bych chtěla nadále pokračovat a dovést tak aplikaci do konečné fáze, která by byla plně funkční. Aplikace má podle mého názoru silný potenciál využití několika cílovými skupinami. Mobilní aplikace by měla být určená pro uživatele chytrých telefonů s operačními systémy iOS, Android, nebo Windows.

V rámci této vize budoucího vývoje se vrátím k úvodu, kde začínám myšlenku dalšího možného využití aplikace. Vzhledem k objemu dat je prototyp zpracován jen pro umělecké galerie, ale v původní myšlence jsou zahrnuté další různé akce, které ve městě probíhají a přispívají k aktuálnímu kulturnímu vyžití. V budoucích krocích bych proto chtěla obsáhnout i akce jako koncerty; ať už samostatné, nebo probíhající v rámci nějakého festivalu (jako je třeba Žižkovská noc), divadelní představení v rámci jejich festivalů, sezónní promítání v multikulturních institucích, o kterých se ve své práci zmiňuji, Slampoetry představení a další. K možnému rozšíření využití je opravdu hodně eventuálních zdrojů.

V prototypu projektu též nastiňuji funkci filtrů, kterou bych ráda dále rozpracovala. Uživatel by si tak mohl nastavit o jakou akci má zájem a specifikovat dál svoje požadavky a přizpůsobit si tak cestu po městě. Ráda bych, aby aplikace zvládla časem sama specifikovat nároky svého uživatele a sama mu tak přizpůsobovala své nabídky probíhajících akcí, využila by tak sledování aktivity k dobrému prospěchu.

Sběr dat obsahu aplikace

Aplikace by získávala data a informace přímo od samotných institucí. Funguje tak, že instituce zašlou většinou email s propagačními materiály k dané výstavě. závisí tak tedy na galerii, v kterém dalším čísle průvodce se její novinky objeví.

Daná instituce by zaslala email se základními daty a informacemi:

- 1. Lokace**
- 2. Informace: doba trvání, vstup, otevírací doba, odkaz na stránky instituce, případně kurátor, pokud by šlo o výstavu**
- 3. Anotace k akci**
- 4. Obrazový materiál**
- 5. Další program, který v místě probíhá**
- 6. Doprovodné funkce dané instituce**



Tyto informace by byly zpracovány do systému aplikace, zformátovány a staly by se součástí aplikace, která by díky tomuto systému vyžadovala častější aktualizace přes obchod v mobilním zařízení, na které by byl uživatel upozorňován.

Závěr

V průběhu této práce jsem se ponořila mnohem více do tématu souvisejícího s veřejným prostorem a fungování v něm z pohledu lidí, kteří by ho měli využívat. Téma mé práce mě baví z teoretického hlediska již delší dobu a bylo pro mě zajímavé a poučné se mu věnovat v této praktické podobě. Občas pro mě bylo náročné držet se pouze základního tématu, protože teoretických odboček nebylo málo a v rámci svého bádání jsem se často ponořila do úplně jiné problematiky, než jsem původně zamýšlela. Myslím, ale že díky těmto okolnostem můžu bez jakýkoliv ostychů prohlásit, že mi téma mé práce bylo blízké a bavilo mě s ním pracovat a poznávat ho z dalších směrů.

Kulturní život, slovní spojení, jež jsem ve své práci používala hojně, se pro každého významem pravděpodobně trochu liší podle toho, co pro něj tento pojem znamená jednotlivě. Já si spojuji kulturní život doslova s životem. Je to to, co vzniká a zaniká, něco co trvá v různých obdobích, někdy to funguje víc, někdy naopak méně. To je i důvodem, proč se v práci nezmiňuji o kulturních událostech, jako jsou například opery. Mým cílem je uživateli poskytnout náhled do aktuálního života, který městem pulzuje.

Seznam citací

Reference

Seznam citací

1. O ArtMap. ArtMap [online]. Praha: ArtMap, Agosto Foundation, Tapeta, b.r. [cit. 2020-04-06]. Dostupné z: <https://www.artmap.cz/o-artmap/>
2. BUREŠOVÁ, Lucie. Úzké sociální vazby a jejich role v prostředí virtuálních komunit [online]. Praha, 2014, 68 s. [cit. 2020-04-12]. Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/125158/>. Bakalářská práce. Univerzita Karlova v Praze. Vedoucí práce Doc. Milan Tuček, prom. mat., CSc.
3. WIENER, Norbert. Internetová sbírka citátů. Citáty slavných osobností [online]., 2007 [cit. 2020-05-06]. Dostupné z: <https://citaty.net/citaty/13721-norbert-wiener-bez-vyjimky-kazda-informace-dochazi-k-nam-nejak-zd/>
4. JOHNOVÁ, Radka. Marketing kulturního dědictví a umění: Art marketing v praxi [online]. Praha: Grada Publishing, 2008, 288 s. [cit. 2020-05-06]. ISBN 978-80-247-6726-0. Dostupné z: https://books.google.cz/books?id=271aAgAAQBAJ&pg=PA164&lpg=PA164&dq=pro%C4%8D+-jsou+galerie+neziskov%C3%A9&source=bl&ots=N-kPFcNr9hM&sig=ACfU3U14MDuBP0pK47SU5k-hgd-hqearweQ&hl=cs&sa=X&ved=2ahUKEwiemeHbi_ToAhWXEMAKHZ_WBAGQ6AEwAnoECAwQLA#v=onepage&q=pro%C4%8D%20jsou%20galerie%20neziskov%C3%A9&f=false

5. PFEIFFER KOTTOVÁ, Katarina. Institucionální avantgar-
da [online]. Akademie výtvarných umění v Praze, b.r. [cit.
2020-05-06]. Dostupné z: [http://vvp.avu.cz/wp-content/
uploads/2014/08/Sesit_15_2013_Kottova1.pdf](http://vvp.avu.cz/wp-content/uploads/2014/08/Sesit_15_2013_Kottova1.pdf). Výzkumná
práce. Akademie výtvarných umění.
6. Co je to galerie? Metodické centrum pro muzea výtvarné-
ho umění [online]. Praha: Národní galerie v Praze, b.r. [cit.
2020-05-06]. Dostupné z: [http://www.mc-galerie.cz/ad-
min/files/pdf/cojegalerie/CO-JE-GALERIE.pdf](http://www.mc-galerie.cz/admin/files/pdf/cojegalerie/CO-JE-GALERIE.pdf)
7. KUČERA, Jakub. Od veřejného muzea umění k malé
nekomerční galerii [online]. Praha, 2016 [cit. 2020-
05-06]. Dostupné z: [https://is.cuni.cz/webapps/zzp/
detail/185040/.%20ID:%20185040](https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/185040/.%20ID:%20185040). Diplomová práce. Uni-
verzita Karlova v Praze.
8. THOMPSON, Don. Jak prodat vycpaného žraloka (za 12 mi-
lionů dolarů). Zlín: Kniha Zlín, 2010. ISBN 978-80-87162-
58-3.
9. Podpořte nás. Meet Factory [online]. Praha: MeetFactory,
b.r., [cit. 2020-05-06]. Dostupné z: [http://www.meetfacto-
ry.cz/cs/podporte-nas](http://www.meetfactory.cz/cs/podporte-nas)
10. Neziskovky [online]. Praha: Nadace Neziskovky, b.r. [cit.
2020-05-06]. Dostupné z: <https://www.neziskovky.cz/>
11. DONOVAN, Alexander. The Digital Canvas: The Odd and

- Fascinating History of Internet Art [online]. , [cit. 2020-05-06]. Dostupné z: <https://interestingengineering.com/the-digital-canvas-the-odd-and-fascinating-history-of-internet-art>
12. NAPIER, Mark. SHREDDER. Mark napier [online]. USA: [cit. 2020-05-06]. Dostupné z: <http://www.marknapier.com/portfolio/shredder/>
 13. Olia Lialina. Monoskop [online]. b. m.: Monoskop, 2008 [cit. 2020-05-06]. Dostupné z: https://monoskop.org/Olia_Lialina
 14. MUNTADAS, Antoni. THE FILE ROOM. Net Art Anthology [online]. New York City: Rhizome, b.r. [cit. 2020-05-06]. Dostupné z: <https://anthology.rhizome.org/the-file-room>
 15. MELKOVÁ, Pavla, Kateřina FREJLACHOVÁ, Jakub HENDRYCH a Petra VLACHYNSKÁ. Umělecká díla na veřejných prostranstvích: plug-in • Manuál tvorby veřejných prostranství hlavního města Prahy [online]. Praha: Institut plánování a rozvoje hlavního města Prahy, 2018 [cit. 2020-05-06]. ISBN 978-80-87931-82-0. Dostupné z: http://manual.iprpraha.cz/uploads/assets/umelecka_dila-web-final_150dpi.pdf
 16. ŠEBOROVÁ, Silvie. Divoká devadesátá: Galerijní provoz v 90. letech. In: Místa počínů: historie výstavních prostorů u nás od 19. st. po současnost. Praha: Komunikační prostor

Školská 28, 2010, s. 73. ISBN 978-80-254-8775-4.

17. KRATOCHVÍL, Petr. Městský veřejný prostor. Praha: Zlatý řez, 2015. ISBN 978-80-88033-00-4.
18. Institut pro politiku a společnost. Umění ve veřejném prostoru, videozáznam. [Online] Centrum architektury a městského plánování, YouTube, 6. 3. 2018. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=gmT-k1u6oUo>.
19. O projektu. ARTWALL [online].: Artwall, b.r. [cit. 2020-05-06]. Dostupné z: <https://www.artwallgallery.cz/cs/page/o-projektu>
20. O galerii ProLuka. Čtyři dny [online].: Four Days, b.r. [cit. 2020-05-06]. Dostupné z: <https://ctyridny.cz/o-galerii-proluka/>
21. ROUSOVÁ, Hana. Ivan Kafka. Artlist - databáze současného umění Praha [online]. Praha: Centrum pro současné umění Praha, 2007 [cit. 2020-05-06]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/ivan-kafka-946/>
22. ZAVADIL, Karel Matouš. Soumrak galerie (Galerijní provoz v konfrontaci s tržními mechanismy). Artservis [online]. b.r., [cit. 2020-05-06]. Dostupné z: http://artservis.info/index.php?Itemid=11&id=311&option=com_content&task=view
23. Walk Thru Gallery. ArtMap [online]. Praha: ArtMap, Agosto

Foundation, Tapeta, b.r. [cit. 2020-05-06]. Dostupné z: <https://www.artmap.cz/walk-thru-gallery/>

24. Fresh Air Gallery. Plzeň 2015 Evropské hlavní město kultury [online]. Plzeň: Plzeň 2015, b.r. [cit. 2020-05-06]. Dostupné z: <http://www.plzen2015.cz/cs/akce/fresh-air-gallery>

Zdroje

Výtvarné umění. Kreativní Česko [online]. Praha: Divadelní ústav, b.r. Dostupné z: <https://www.kreativnicesko.cz/clanky/vytvarne-umeni>

SMOLÍKOVÁ, Marta. Management umění. Praha: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2008. ISBN 978-80-86863-24-5.

MELKOVÁ, Pavla, Kateřina FREJLACHOVÁ, Jakub HENDRYCH a Petra VLACHYNSKÁ. Umělecká díla na veřejných prostranstvích: plug-in • Manuál tvorby veřejných prostranství hlavního města Prahy [online]. Praha: Institut plánování a rozvoje hlavního města Prahy, 2018. ISBN 978-80-87931-82-0. Dostupné z: http://manual.iprpraha.cz/uploads/assets/umelecka_dila-web-final_150dpi.pdf

ŽÁKOVÁ, Eva. Mapování kulturních a kreativních průmyslů v ČR. Praha: Institut umění – Divadelní ústav, 2015. ISBN 978-80-7008-332-1.

ŽÁKOVÁ, Eva. Mapování kulturních a kreativních průmyslů v ČR Stav, potřeby a trendy II. svazek. Praha: Institut umění – Divadelní ústav, 2015. ISBN 978-80-7008-354-3.

DROZDOVÁ, Alexandra. Marketingová komunikace v soudobé praxi tuzemských muzeí umění. Praha, 2016. Diplomová práce. Vysoká škola ekonomická. Vedoucí práce PhDr. Anna Janišťtinová.

PÍŠL, Radek. Identita ve věku internetové komunikace. Praha,

2011. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze. Vedoucí práce PhDr. Jana Duffková CSc.

RUCKÁ, Anežka. Negalerie - prezentace výtvarného umění ve veřejném prostoru. Praha, 2019. Bakalářská práce. Vysoká škola ekonomická. Vedoucí práce Ing. Marek Prokůpek, Ph.D.

POJAROVÁ, Karolína. Negalerie - nový fenomén v prezentaci vizuálního umění. Situace v České republice. Praha, 2014. Bakalářská práce. Vysoká škola ekonomická. Vedoucí práce PhDr. Anna Janišťinová.

KUČERA, Jakub. Od veřejného muzea umění k malé nekomerční galerii [online]. Praha, 2016 [cit. 2020-05-06]. Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/185040/.%20ID:%20185040>. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze.

baklářská práce
Karolína Kárníková
2020



