

Vizuální identita a propagace šachového turnaje

Jakub Marek

Diplomová práce
2023

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Digitální design

Akademický rok: 2022/2023

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Jakub Marek**
Osobní číslo: **K21284**
Studijní program: **N0212A310007 Multimedia a design**
Specializace: **Digitální design**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **Vizuální identita a propagace šachového turnaje**

Zásady pro vypracování

Rešerše inspiračních zdrojů vztahujících se k tématu práce
Vlastní analýza poznatků pro následnou práci s tématem
Variantní návrhy řešení
Postup zpracování vybrané (nejlepší) varianty řešení
Výsledek v podobě kompletní vizuální identity turnaje

- 1) teoretická část v rozsahu 30–35 normostran textu
- 2) 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
- 3) grafická prezentace v rozsahu minimálně 3,5m²

Rozsah diplomové práce: viz Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/elektronická

Seznam doporučené literatury:

- FORD, Rob, WIEDEMANN, Julius, ed. *Web design: the evolution of the digital world 1990 – today*. [Köln]: Taschen, [2019], 639 s. ISBN 978-3-8365-7267-5.
- KRUG, Steve. *Web design – nenutíte uživatele přemýšlet!*. Brno: Computer Press, 2003, viii, 144 s. ISBN 8072268929.
- SHAUGHNESSY, Adrian. *Graphic design: a user's manual*. London: Laurence King Publishers, 2009, 320 s. ISBN 9781856695916.
- STANÍČEK, Petr. *Dobry designér to všechno ví!*. 1. vydání. Kamenné Žehrovice: vydáno vlastním nákladem autora, 2016, 306 s. ISBN 9788026094272.

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

Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2022**

Termín odevzdání diplomové práce: **19. května 2023**



Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2022

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, považuji 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: 10.5.2023

Jméno a příjmení studenta: JAKUB MAREK

podpis studenta

ABSTRAKT

Cílem této diplomové práce je vytvoření funkční vizuální identity a propagace pro v tomto roce obnovovaný tradiční šachový turnaj ve Znojmě zvaný Znojemská Rotunda, a posunout ho díky cílené vizuálně zajímavé vizuální identitě a propagaci mezi špičku v rámci podobných akcí na území České republiky s mezinárodní účastí společně s velmistry atp. Společně s tímto je také cílem práce ukázat cestu dalším podobným šachovým akcím, které jsou ve svém grafickém a vizuálním pojetí často až příliš konzervativní, k tomu, aby celková, nejen šachová, úroveň těchto akcí mohla dále růst.

Šachy, web, vizuální identita, propagace

ABSTRACT

The aim of this diploma thesis is to create a functional visual identity and promotion for the traditional chess tournament in Znojmo called Znojemská Rotunda, which is being renewed this year, and to move it, thanks to a targeted visually interesting visual identity and promotion, to the top among similar events in the territory of the Czech Republic with international participation together with grandmasters etc. Together with this, the aim of the work is to show the way to other similar chess events, which are often too conservative in their graphic and visual concept, so that the overall, not only chess, level of these events can continue to grow.

Chess, web, visual identity, propagation

Rád bych poděkoval vedoucímu mé práce MgA. Václavu Skácelovi za užitečné rady při směřování a formování mé práce, obohacující postřehy a odborné vedení a Ing. Zdeňku Molíkovi za vypracování oponentury. Dále pak Monice Markové za kontrolu stylistiky a češtinářskou korekci teoretické části diplomové práce, a v neposlední řadě své rodině a přátelům, bez jejichž podpory bych se vůbec nemusel k diplomové práci a jejímu zdárnému dokončení dopracovat.

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

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 HISTORIE ŠACHU VE ZNOJMĚ A STRUČNÉ VYMEZENÍ POJMŮ	11
1.1 TURNAJ ZNOJEMSKÁ ROTUNDA	12
1.1.1 Současnost.....	12
1.1.2 Budoucnost.....	12
1.2 VIZUÁLNÍ IDENTITA.....	13
1.2.1 Logo	13
1.2.2 Barvy a barevnost.....	14
1.2.3 Typografie	14
1.2.4 Doplňkové prvky (Ilustrace, fotografie...)	14
1.3 ZPŮSOBY A DRUHY PROPAGACE	15
2 ANALÝZA SOUČASNÝCH TEMATICKY ZAMĚŘENÝCH WEBŮ, VIZUÁLNÍCH IDENTIT A PROPAGACE	17
2.1 AKCE A SUBJEKTY SE ŠACHOVOU TÉMATIKOU	18
2.1.1 Prague International Chess Festival	18
2.1.2 Jihomoravský šachový svaz	21
2.1.3 Šachový svaz České republiky	23
2.1.4 CZECH OPEN Pardubice	26
2.1.5 OPEN KLATOVY	28
2.1.6 Šachový festival Plzeň	29
2.1.7 Grand Chess Tour	31
2.1.8 FIDE – International Chess Federation.....	33
2.1.9 TATA STEEL CHESS.....	36
2.1.10 Candidates Tournament	38
2.2 SPORTOVNÍ AKCE A SUBJEKTY BEZ ŠACHOVÉ TÉMATIKY.....	40
2.2.1 Australian OPEN.....	41
2.2.2 French OPEN (Roland Garros)	43
2.2.3 Formule 1	45
2.2.4 Olympics.com	47
2.2.5 Le Tour de France	48
2.2.6 NBA	50
2.2.7 FIFA World Cup Qatar 2022	52
3 SOUČASNÉ WEBOVÉ TRENDY	55
3.1 INTERAKTIVITA A PERSONALIZACE WEBU	56
3.2 DŮRAZ NA RYCHLOST A VÝKON	56
3.3 RESPONZIVITA.....	57
3.4 AUDIO A VIDEO OBSAH.....	58
3.5 VIRTUÁLNÍ A ROZŠÍŘENÁ REALITA	58
3.6 MINIMALISTICKÝ DESIGN	59

3.7	BEZPEČNOST A OCHRANA OSOBNÍCH ÚDAJŮ.....	60
4	ZÁVĚR.....	61
II	PRAKTICKÁ ČÁST.....	62
5	O PROJEKTU.....	63
5.1	CÍL PROJEKTU.....	63
5.2	CÍLOVÁ SKUPINA.....	63
6	UŽIVATELSKÝ VÝZKUM.....	64
6.1	POPIS.....	64
6.2	CÍL VÝZKUMU.....	64
6.3	RESPONDENTI.....	64
6.4	OTÁZKY.....	65
6.5	VÝSLEDEK VÝZKUMU.....	66
6.6	ZÁVĚR VÝZKUMU.....	67
7	INSPIRACE, KONCEPCE.....	68
7.1	INSPIRACE.....	68
7.2	KONCEPCE.....	69
8	POSTUP PRÁCE.....	70
8.1	PRVNÍ FÁZE – NÁVRHY, ZKOUŠKY, SKICI, PŘEMÝŠLENÍ.....	70
8.2	DRUHÁ FÁZE – FORMOVÁNÍ.....	72
8.3	TŘETÍ FÁZE – PREFINÁLNÍ PODOBA VIZUÁLU A ÚPRAVY.....	73
8.4	ČTVRTÁ FÁZE – APLIKACE VIZUÁLNÍ IDENTITY.....	77
8.5	PÁTÁ FÁZE – DALŠÍ KROKY V RÁMCI PROPAGACE A APLIKACE VIZUÁLNÍ IDENTITY DO DOBY KONÁNÍ TURNAJE, V DOBĚ JEHO PRŮBĚHU A PO SKONČENÍ.....	80
III	ZÁVĚR.....	81
IV	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	82
V	SEZNAM POUŽITÝCH INTERNETOVÝCH ZDROJŮ.....	83
VI	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....	88
VII	SEZNAM OBRÁZKŮ.....	89

ÚVOD

Vzhledem k velmi dlouhé historii šachu ve Znojmě, společně s konáním turnajů ve vážných partiích i jiných časových formátech šachu, kterých jsem se účastnil, nebylo těžké si téma diplomové práce vybrat. Ve Znojmě byla dlouhá tradice turnaje Znojemska Rotunda, který se vždy konal na konci letních prázdnin, a ze kterého mám nejednu krásnou vzpomínku na své počátky u této královské hry. Bohužel, turnaj již posledních pár let ležel naprosto ladem s nezájmem díky neúspěchu posledních zhruba 5 ročníků v letech 2011-2016, které díky špatné organizaci, malému cenovému fondu a nevyužití genia loci Znojma postupně uvadaly až na samé dno. Díky tomuto časovému odstupu jsme společně s přáteli začali uvažovat o obnově tohoto turnaje a jeho posunutí na šachový festival, který by pod sebou sdružoval několik časových formátů hry, měl kvalitně zpracovanou propagaci samotné akce, ale i okolí a možností, které město nabízí. Vrhł jsem se do tohoto úkolu se vši vervou jak v rovině, která bude prezentována na následujících stranách ve vizuální identitě a propagaci, tak i v celé organizační struktuře, která mi dala nevšední možnost být sám sobě pánem. Samozřejmě to nebylo zadarmo, ovšem celkově mi práce přinesla spoustu zajímavých pohledů na šachové problémy z hlediska vizuálů jednotlivých akcí, tak i složitost zařizování a organizování celé akce, která by pro první ročníky měla být krajského rozměru s mezinárodní účastí, ovšem do budoucna má veliký potenciál se právě díky kvalitnímu vizuálu a dobré propagaci dostat do popředí šachových akcí konaných na českém území. Obecně vzato jsme za tuto možnost rád, jelikož mi umožnila skombinovat mé koníčky a zájmy společně s prací, a díky tomu pro mne vytvořit ideální podmínky pro nadšené zpracování celé akce bez lítosti nad jedinou minutou stráveného času, jelikož mám jistotu (snad kromě epidemie koronaviru), že se v létě uskuteční, a má práce bude opravdu vidět, a má velký smysl ji do budoucna i udržovat a vylepšovat do podoby, aby dosáhla minimálně republikových úspěchů na šachovém poli jak v organizaci akcí, tak i v jejich prezentaci.

I TEORETICKÁ ČÁST

1 HISTORIE ŠACHU VE ZNOJMĚ A STRUČNÉ VYMEZENÍ

POJMŮ

Celá historie šachů ve Znojmě má velmi dlouhého trvání již od konce 19. století, kdy se ve Znojmě konalo několik významných turnajů i včetně neoficiálního mistrovství Rakouska-Uherska, ovšem pro účely této práce budou nejdůležitějšími milníky založení prvního šachového klubu v roce 1920 TJ Znojmo, který zanikl sloučením s místním SK GPOA Znojmo v roce 2022, návštěva mnoha významných šachistů v období První republiky v čele s tehdejším mistrem světa Alexanderem Aljechinem z Francie, který zde odehrál simultánní partie, nebo například, ještě z předválečné éry, konání meziměstských i mezistátních zápasů za účasti znojmských hráčů (Např. proti v té době velmi silnému Brnu, Jihlavě, ale i proti Vídni, která v té době byla pravděpodobně nejsilnější šachovou baštou v Evropě). Po druhé světové válce nastalo obrození šachových struktur, a začaly se opětovně konat mezistátní zápasy s Hollabrunem, Stockerau i Vídní z Rakouska, které ustály i pád železné opony. V roce 1980 se ve Znojmě konalo mistrovství ČSR jednotlivců ku příležitosti oslav 60. výročí založení šachového klubu TJ ve Znojmě, a pravděpodobně se dodnes jedná o největší šachovou akci, která se ve Znojmě jednorázově konala. Na toto mistrovství navázala o několik let později v roce 1986 Znojmská Královna a Královnička, která byla po celou dobu existence hrána jako MČR (MČSR) žen a dívek v rapid šachu. Tato tradice však byla ukončena v roce 2021 po 35 letech působení v jediném městě, a aktuálně se po výběrových řízeních koná v různých městech napříč ČR. V pravděpodobně nejlepším období pro šachy ve Znojmě, v 90. letech, vzniká ve Znojmě další turnaj, pro tuto práci nejrelevantnější, a to Znojmská Rotunda, a to v roce 1996. Aktuálně se ve Znojmě hraje nejvýše druhá šachová liga a nižší krajské soutěže. Členská základna Znojma je na 58 aktivních členech, v celém okresu se pohybuje okolo 100 hráčů všech věkových kategorií.

1.1 Turnaj Znojemská Rotunda

Jak je výše zmíněno, nejrelevantnější turnaj, na který se ve své práci zaměřuji, si prožil velmi turbulentní období vrcholů, pádu, a určité stagnace. Zprvu, ve velkém nadšení byl velmi vyhledávanou zálibou pro šachisty nejen v České republice, ale i ze Slovenska, Rakouska, a jiných zemí. V největší slávě se turnaje rozděleného na dvě skupiny účastnilo 85 hráčů. Nutno podotknout, že na svoji dobu, i aktuální počty, se jedná o velmi pěknou účast na podobné akci. Stejně tak je dobré zmínit, že se jednalo o období turnaje bez jakékoliv jiné propagace než osobní prezentace zkušeností hráči, jež se turnaje účastnili. Postupem času, a i díky tomu, že se nikdo z organizátorů nevěnoval akci na profesionální úrovni, ale jako čistě o volnočasovou aktivitu, to na turnaji bylo znát. V období propagace a zviditelnění, a hlavně větší kumulace a kolize ostatních šachových akcí začal strádat, a celková účast se snižovala, hlavně po roce 2010, až na konečných 16 účastníků v posledním ročníku, což by v tu chvíli mohl překonat prakticky libovolný klubový přebor.

1.1.1 Současnost

V současné době je turnaj již šestým rokem mrtvý, a neorganizuje se v žádné, ani menší formě. Myšlenky na jeho obnovu se sice v průběhu let objevovaly, ovšem díky nedostatečné podpoře města, či nedostatečné organizační síle se do dnešního dne od roku 2016 v šachovém kalendáři dosud neobjevil.

1.1.2 Budoucnost

Budoucnost turnaje se oproti aktuálnímu stavu zdá být spíše růžová, jelikož podle posledních jednání jak s městem vedeným starostkou Ivanou Solařovou, tak i ostatními subjekty a veřejně činnými osobami (např. senátorem Parlamentu ČR za Znojemsko Tomášem Třetinou), panuje shoda na obnově a podpoře tohoto turnaje/festivalu. V aktuálním ročníku dle organizátorů budou probíhat celkově tři samostatné turnaje v různých časových tempech,

ovšem do budoucna, do zhruba pěti let by měly přibýt turnaje v rapidovém formátu, případně i tzv. Fischerovy šachy. Celá organizace má i za účel vybudovat strukturu pro udržitelné organizování turnajů do budoucích let, a i obnovení další znojenské tradice v podobě Znojenské Královny a královničky v dohledné době.

1.2 Vizualní identita

„Stanovte koncept! Jestliže nemáte co sdělit, nemáte příběh, myšlenku, nebo vám chybí určitá potřebná zkušenost, výsledkem nebude grafický design. Je jedno, jak úžasně nějaká věc na pohled vypadá, pokud v sobě nemá „něco“. Nazývejme to sdělení, poselství. Bez ní je to jen prázdná skořápka, i když, pravda, krásná.“¹

„Vizuální identita je jednou z nejdůležitějších složek firemní identity. Pomáhá vytvářet vnímání značky a umožňuje zákazníkům snadno identifikovat společnost.“²

„Může obsahovat mnoho prvků, jako jsou logo, barvy, typografie, grafické prvky, fotografie a ilustrace. Každý z těchto prvků může mít svůj vlastní význam a použití, ale dohromady tvoří vizuální styl společnosti. Důležité je, aby byla vizuální identita konzistentní a odpovídala hodnotám a cílům společnosti.“³

1.2.1 Logo

„Logo je klíčovým prvkem vizuální identity, který slouží k identifikaci a zapamatování si značky. Jeho účelem je vyjádřit vizuálně jedinečný charakter a hodnoty značky, a to

¹ SAMARA, Timothy. Grafický design: základní pravidla a způsoby jejich porušování. V Praze: Slovart, 2008. s. 10. ISBN 978-80-7391-030-3. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:66f5e699-9ab6-4786-9251-6ec6351704d2>

² RAND, Paul; PLACE, Michael C. Corporate Identity. New York: Princeton Architectural Press, 1993. ISBN 1-56898-080-0.

³ SEDDON, Tony. Vizuální komunikace. Praha: Slovart, 2012. ISBN 978-80-7209-961-3.

prostřednictvím jednoduchého, snadno zapamatovatelného a esteticky přitažlivého grafického prvku." ⁴

1.2.2 Barvy a barevnost

„Barvy jsou klíčovou součástí identity, protože mají velký vliv na emoční vnímání a působení značky. Správná barevnost může být pro zákazníky klíčovým rozhodovacím faktorem při výběru zboží a služeb. Značky také používají specifické barvy pro vyjádření svých hodnot“⁵

1.2.3 Typografie

„Typografie je důležitým prvkem vizuální identity, protože písmo a jeho uspořádání mají velký vliv na vnímání a působení značky. Výběr konkrétního písma a jeho použití ve správné velikosti a barvě může výrazně ovlivnit celkový dojem ze značky či služby.“⁶

1.2.4 Doplnkové prvky (Ilustrace, fotografie...)

„Kromě písma, barev a loga mohou být doplnkové prvky, jako jsou ilustrace, fotografie nebo grafické prvky, důležitou součástí vizuální identity značky. Tyto prvky mohou pomoci vyjádřit specifické hodnoty a vytvořit konzistentní vzhled napříč všemi komunikačními kanály. Důležité je však dbát na to, aby byly tyto prvky v souladu s celkovým vizuálním stylem značky.“⁷

Animace jsou dobré zejména z následujících sedmi důvodů. Z důvodu zobrazení více prvků, znázornění informačního prostoru, ilustrace změny v čase, znásobení obsahu plochy,

⁴ Kotler, P. a Keller, K. L. Marketing management. Praha: Grada, 2013, s. 224. ISBN 978-80-247-4150-5

⁵ Kotler, P. a Keller, K. L. Marketing management. Praha: Grada, 2013, s. 224. ISBN 978-80-247-4150-5

⁶ Kotler, P. a Keller, K. L. Marketing management. Praha: Grada, 2013, s. 224. ISBN 978-80-247-4150-5

⁷ Aaker, D. A. Building Strong Brands. New York: Free Press, 2011, s. 112. ISBN 978-14-516-7475-0

obohacení grafické podoby stránky, zobrazení trojrozměrných struktur a upoutání pozornosti.⁸

Doplňkové prvky obecně zastávají důležitou úlohu pro prvotní rozlišení mezi značkami a službami, a jejich vnímáním si o této značce společně v kombinaci s předchozími prvky utváříme jedinečný dojem a pocit, který je jen velmi těžko přenositelný mezi další jednotlivce, kteří stejnou věc vnímají také individuálně, a mohou ji vnímat zcela odlišně.

1.3 Způsoby a druhy propagace

"Propagace je nezbytná pro informování zákazníků a obchodních partnerů o firmě a jejích produktech nebo službách. Zahrnuje řadu různých nástrojů, jako jsou reklama, veletrhy, sponzoring, přímý marketing, public relations a další. Důležité je vybrat správnou kombinaci nástrojů propagace, aby byla efektivní a aby dosáhla zamýšlených cílů"⁹

Každá marketingová propagační kampaň je vždy unikátní podle produktu, který se snaží propagovat vůči své cílové skupině. Nejčastějšími místy a způsoby, jak kampaně v dnešní době probíhají jsou sociální sítě, a média obecně. Ať už jsou rozhlasová, která jsou v dnešní době na ústupu, stejně jako televizní, tak stále tvoří podstatnou část kampaní. Dalšími možnostmi jsou e-mailové kampaně – direct mail, obchodní sdělení apod., tak to mohou být i různé veřejné prezentace projektu či služeb, např. letáková kampaň, vylepování plakátů a billboardů či účast na různých veletrzích a přednáškách dané problematiky.

⁸ NIELSEN Jakob, Web.Design, Praha: Softpress, 2002, s. 382. ISBN 80-86497-27-5

⁹ Kotler, P. a Keller, K. L. Marketing management. Praha: Grada, 2013, s. 400. ISBN 978-80-247-4150-5

Vždy je na začátku tvorby podobné kampaně nutné si určit cílovou skupinu, kterou se danou kampaní snažíme oslovit a přilákat pozornost. Nedílnou součástí v dnešní době pro rozsáhlejší marketingový záměr při dostatečném množství dat je jistě personalizace, ať už pomocí zjištění lokace cílového subjektu (jiné kampaně např. pro Českou republiku a jiné pro Německo), tak i personalizace vyloženě osobní, která může zasáhnout subjekt napřímo v období, kdy má největší pravděpodobnost si danou službu či produkt zakoupit.

2 ANALÝZA SOUČASNÝCH TEMATICKY ZAMĚŘENÝCH WEBŮ, VIZUÁLNÍCH IDENTIT A PROPAGACE

Celou následující část jsem se rozhodl rozdělit na dvě tematicky podobné, ale zároveň rozdílné části. V první se zabývám problematikou současných webů, vizuálních identit a propagace se šachovou tematikou, která je mému tématu nejbližší, a ve které, až na výjimky, najdeme spíše průměrné, až velmi podprůměrné vizuální návrhy s jednou světlou výjimkou. -Obecně vzato by se dalo poznamenat, že celková šachová komunita je podle vizuálů velmi konzervativní, ovšem toto jde v kontrastu s mojí osobní bohatou zkušeností v šachovém prostoru, kde je zájem po inovacích, ale velmi malá vůle k jejich implementaci zvláště, když např. starý web, byť není vizuálně ani uživatelsky přívětivý, funguje. Co se týče vizuální identity, tak v českém prostředí ve spojení s šachy o ní prakticky nemůže být řeč. Celkově je komunikace nejednotná a nekonzistentní napříč platformami a médii.

Druhou část jsem věnoval akcím typu turnaj či soutěž bez šachové tematiky, například tenisová klání atp., které jsem se snažil dát do kontrastu s předešlými šachovými díly jako ukázkou postupné profesionalizace ostatních druhů sportů, které díky ní postupně získávaly finance na zlepšování nejen svých struktur, ale i celkové komunikace směrem ven ze sportovně uzavřené komunity ke světu. Osobně jsme v nich viděl veliký potenciál, jak by se dal vizuální styl, propagace a web šachové akce posunout na úroveň, která by splňovala jak standardy, co se uživatelské přívětivosti týče, tak i určitě vizuální líbivosti, která hraje neméně důležitou roli. V této části probíhá i větší zaměření na celkovou vizuální identitu a práci s ní v oblastech i jiných než webové prezentace, jelikož jsou součástí této části akce,

kteře mají opravdu celosvětový dopad, tudíž se musely na nastalou situaci z vizuální komunikace adaptovat, a jsou tudíž potenciální inspirací pro šachové prostředí.

Z porovnání a z jednotlivých přístupů jsem poté v praktické části vyvodil závěry relevantní pro moji další práci na tomto projektu.

V knize *K čemu je grafický design?* zmiňuje autorka mimo jiné i důraz na autentičnost v rámci propagace v sekci reklamních agentur:

„Díky netradičním přístupům a metodám, jako je například používání černého humoru, plynulé využití četných vysílacích kanálů, a v neposlední řadě objevení a ovládnutí virálního potenciálu internetové sítě se tyto mladší moderní firmy odlišují od ostatních. Nejzajímavější z těchto agentur jsou potom ty, které postavily design do centra své filozofie.“¹⁰

2.1 Akce a subjekty se šachovou tématikou

2.1.1 Prague International Chess Festival

Webové stránky pro Prague International Chess Festival jsou možná dobře navrženy, ale mají zásadní nedostatky v profesionalitě provedení a designu, který sice na první pohled vytváří pozitivní dojem na uživatele a použité styly jsou v souladu s aktuálními designovými trendy a přispívají k celkovému estetickému dojmu stránky, ale celková nesourodost z nich činí spíše hůře použitelné stránky v průběhu času.

Co se týče uživatelské přívětivosti UI a UX designu, stránka nabízí jednoduchou a intuitivní navigaci. Informace jsou uspořádány přehledně a uživatelé mohou relativně snadno najít to,

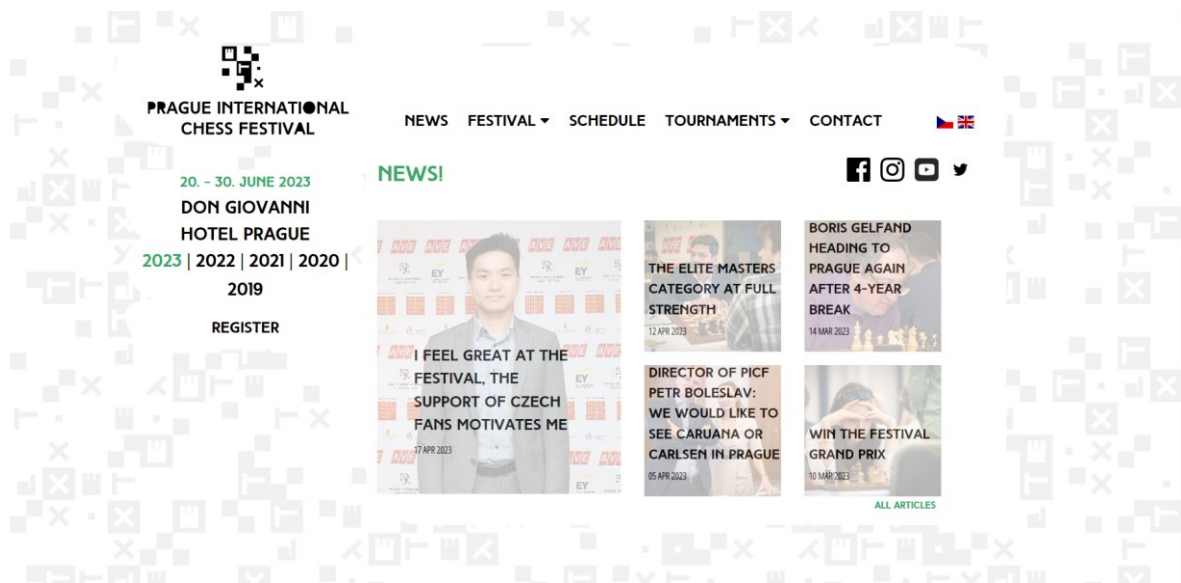
¹⁰ TWEMLOW Alice, *K čemu je grafický design?*, Praha: Slovart, s. 256, ISBN 978-80-7391-027-3

co hledají. Rozvržení stránky je logické a responzivní design zajišťuje, že stránka se správně zobrazuje na všech zařízeních. Jedním dechem je ovšem nutné dodat, že postupným užíváním stránek mizí prvotní, relativně příjemný dojem oproti ostatním šachovým stránkám, a uživatel objevuje mnoho chyb a nesouladů, které stránku velmi limitují jak po uživatelské zkušenosti, tak i vizuálem.

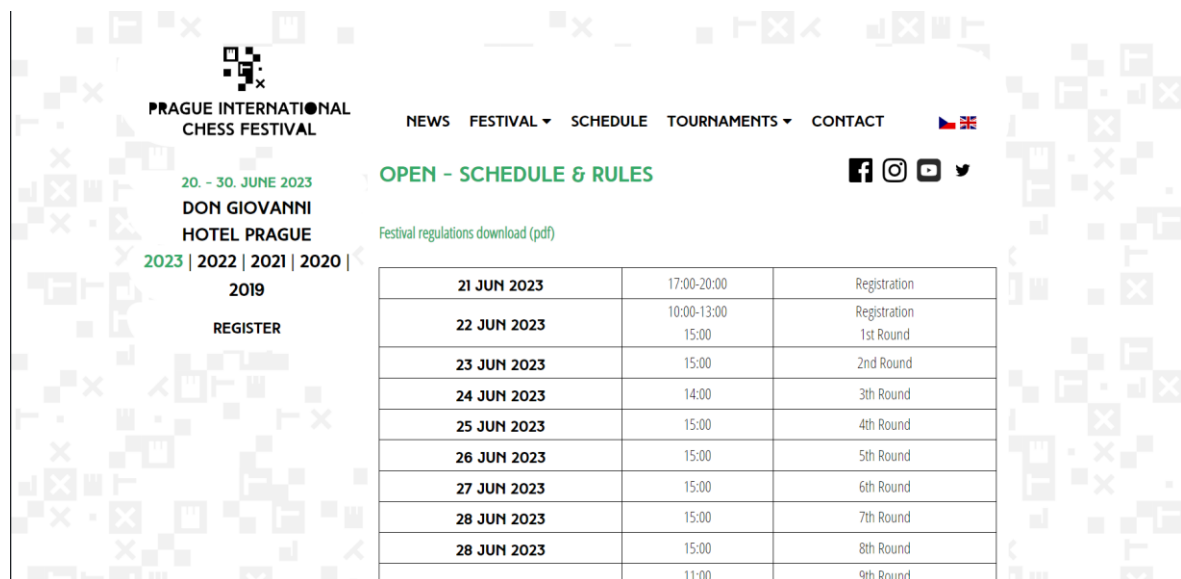
Přístupnost stránky je dobrá práce s použitím dostupných prostředků, jako jsou alternativní texty pro obrázky a zřetelný kontrast.

Co se týče výkonu stránky, testování ukázalo, že stránka má poměrně pomalé načítání. Při procházení stránky byl navíc zaznamenán v některých momentech načítání více obsahu velmi neplynulý chod, což může mít vliv na uživatelský zážitek.

Celkově lze říct, že webová stránka Prague Chess Festival 2022 má určitou kvalitu, uživatelsky relativně přívětivé rozhraní a vcelku dobrou přístupnost, ale trápí ji neduhy často spojené s urychleným spuštěním stránek bez předchozí optimalizace, jejich nedostatečnou připraveností pro další přidávaný obsah v průběhu ročníků, který velmi ubírá na celkové atraktivitě a přehlednosti. Vzhledem k výkonu stránky by bylo vhodné provést další optimalizace pro dosažení co nejlepšího uživatelského zážitku.



Obrázek 1 – Ukázka webu Prague International Chess Festivalu – úvodní stránka¹¹



Obrázek 2 – Ukázka webu Prague International Chess Festivalu – harmonogram akce¹²

¹¹ Prague Chess Festival. Redirecting to /en/2023 [online]. Dostupné z: <https://praguechessfestival.com/en/2023>

¹² Schedule | Prague Chess Festival. Redirecting to /en/2023 [online]. Dostupné z: <https://praguechessfestival.com/en/2023/clanek?id=315>

2.1.2 Jihomoravský šachový svaz

Po důkladném prozkoumání webové stránky <https://jmsschess.cz> jsem dospěl k několika zjištěním ohledně designového hlediska, použitých stylů, uživatelské přívětivosti UI a UX designu, přístupnosti a výkonu stránky.

Co se týče designu stránky, musím říct, že působí zastarale a neodpovídá moderním trendům v designu webových stránek. Barvy a celkový vzhled stránky působí mdle a nevýrazně. Navíc je zde velký počet textových bloků a málo obrázků, což snižuje atraktivitu stránky a může odradit uživatele.

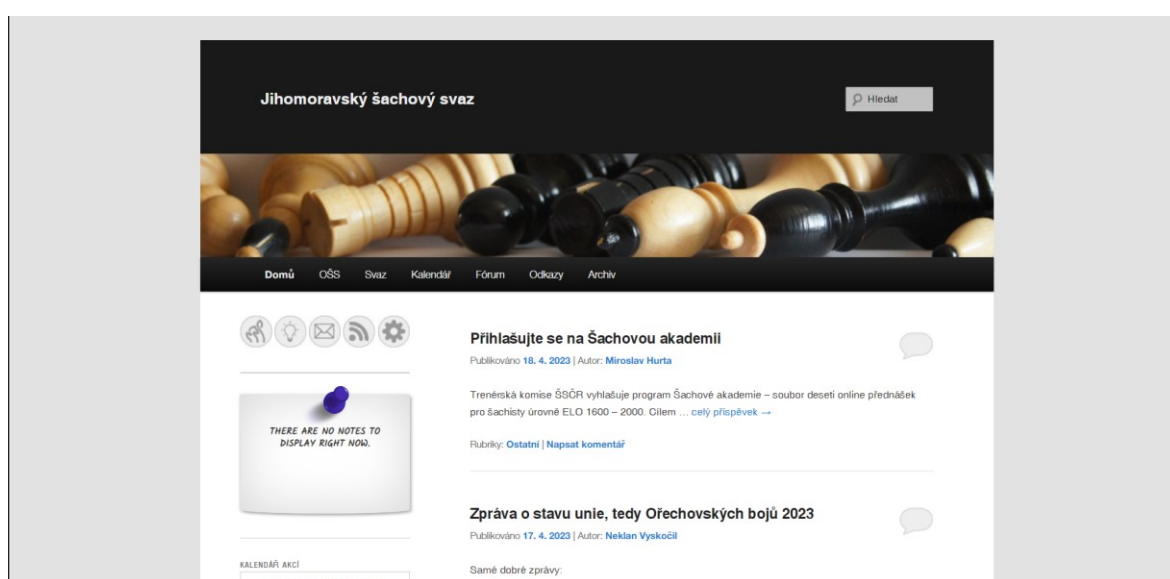
Použité styly jsou poměrně jednoduché a nepřinášejí do stránky žádné zvláštní vizuální prvky, které by mohly zaujmout uživatele. Některé prvky jako například tlačítka mají nízký kontrast, což může být problematické pro uživatele s horším zrakem.

Co se týče uživatelské přívětivosti UI a UX designu, stránka má několik problémů. Například menu je poměrně nepřehledné v mobilní verzi a některé položky jsou špatně dohledatelné. Zároveň je zde obecně problém s responsivitou, jelikož stránka není plně responzivní a při zmenšení okna se některé prvky překrývají. Klasické, jen zmenšené drop down menu v mobilní verzi působí na dnešní dobu nepoužitelně a až komicky.

Co se týče přístupnosti, stránka neobsahuje alternativní texty pro obrázky, což může být problematické pro uživatele s vizuálním postižením. Zároveň stránka nevyužívá dostatečně potenciál tagování a propojení, což může ovlivnit indexaci stránky vyhledávači.

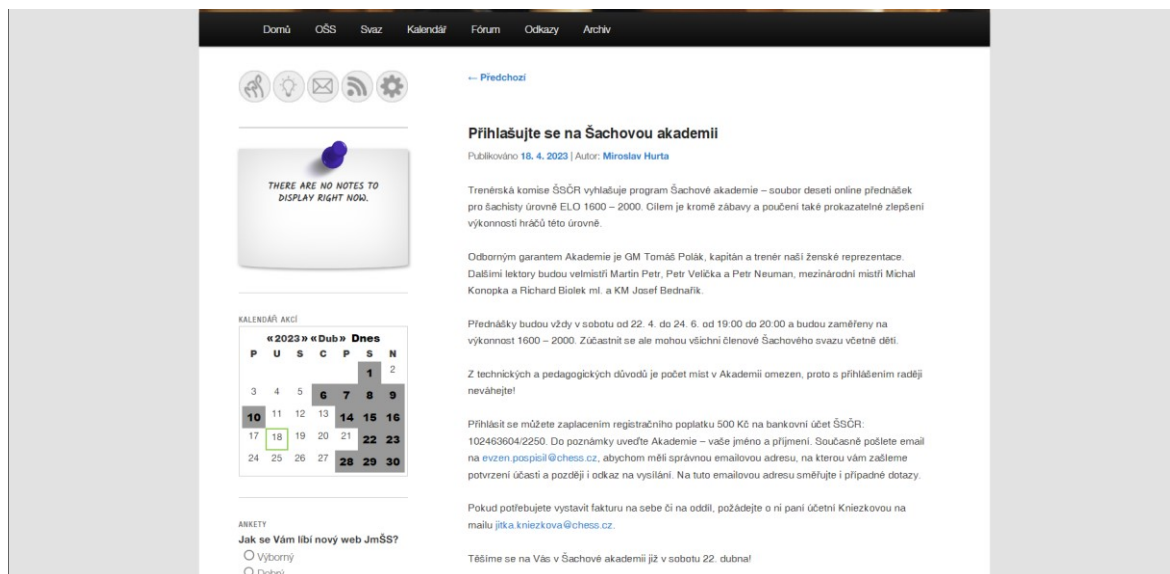
Co se týče výkonu stránky, byla stránka poměrně pomalá a načítala se déle, než by bylo optimální. To může odradit uživatele a vést ke ztrátě návštěvnosti.

Celkově bych tedy řekl, že webová stránka má několik nedostatků v designu, použitých stylech, uživatelské přívětivosti, přístupnosti a výkonu. Celkově by se dalo hovořit o tom, že se díky těmto aspektům stává stránka nekonkurenceschopnou v aktuálním pojetí webdesignu.



Obrázek 3 – Ukázka webu JmŠS – úvodní stránka¹³

¹³ Jihomoravský šachový svaz . Jihomoravský šachový svaz [online]. Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://jmsschess.cz>



Obrázek 4 – Ukázka webu JmŠS – článek a kalendář¹⁴

2.1.3 Šachový svaz České republiky

Web šachového svazu nabízí uživatelsky vcelku přívětivé rozhraní, které je relativně snadno ovladatelné a přehledné. Design stránky je jednoduchý a v souladu s celkovou vizuální identitou svazu, což zvyšuje důvěryhodnost a identifikovatelnost stránky. Nicméně, design stránky působí trochu zastaralé i přesto, že se jedná o modernizovaný web v posledních dvou letech, a mohl by být dotažen a vylepšen pro lepší vizuální zážitek uživatele.

Použití stylů a formátování textů je konzistentní a v souladu s běžnými standardy webového designu. Stránka je také responzivní a přizpůsobuje se různým zařízením, což je důležité pro uživatele, kteří procházejí stránku na mobilních telefonech nebo tabletech.

Uživatelská přívětivost UI a UX design je na poměrně dobré úrovni, ačkoli by mohla být zlepšena. Například, navigace po stránce není úplně intuitivní a některé položky v menu by

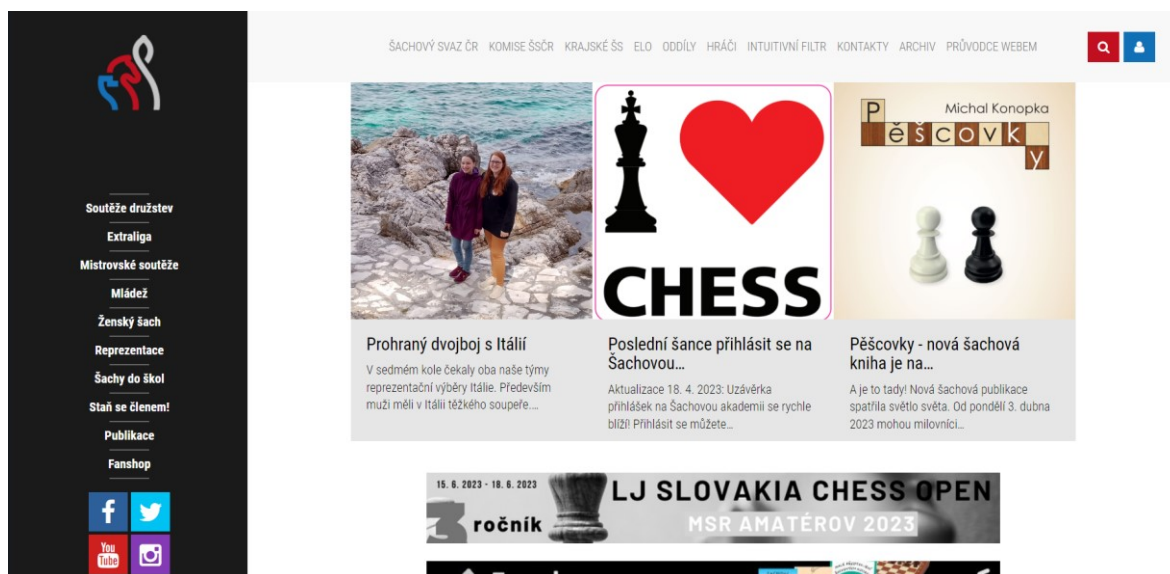
¹⁴ Přihlašte se na Šachovou akademii | Jihomoravský šachový svaz . Jihomoravský šachový svaz [online]. Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://jmsschess.cz/2023/04/prihlasujte-se-na-sachovou-akademii/>

mohly být zřetelnější a lépe popsané. Také některé sekce, jako například sekce o turnajích, by mohly být více strukturované pro lepší orientaci uživatelů. Osobně vidím potenciální problém v užití dvou položek menu, jednoho vertikálního, jednoho horizontálního, jelikož to může být velmi matoucí prvek. Na druhou stranu vzhledem k množství obsahu, který stránka musí ze své podstaty nést si myslím, že je to stále lepší řešení než snaha se veškerý obsah snažit vměstnat do horizontální navigace.

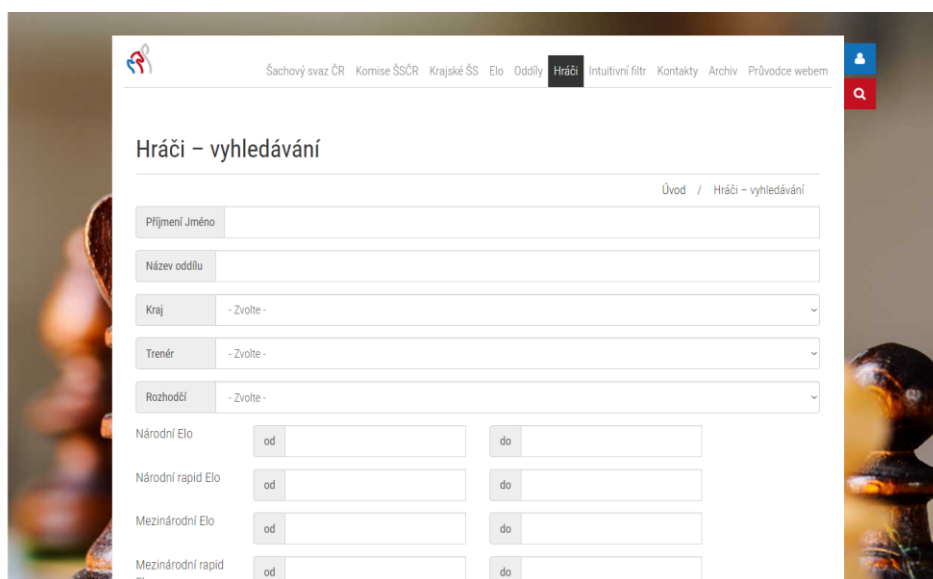
Přístupnost stránky je průměrná, a by mohla být optimalizována pro uživatele s omezením zraku nebo sluchu, což by mohlo být dosaženo například přidáním popisů obrázků pro snazší čtení pro čtečky obrazovky. U svazového webu toto vnímám o to intenzivněji, jelikož součástí celé komunity šachistů, kteří by se k informacím dostat chtěli existuje nemalý počet podobně hendikepovaných.

Performance stránky je celkově dobrá, i když je zde prostor pro zlepšení. Stránka má poměrně rychlý načítací čas, ale mohla by být optimalizována pro rychlejší odezvu a snížení počtu HTTP požadavků, ovšem ve spojení s velkým množstvím údajů v databázích je odezva přijatelná.

Celkově lze říct, že webová stránka šachového svazu má dobrý základ a nabízí uživatelům očekávaný standard, ovšem bez jakékoliv další přidané hodnoty či zážitku.



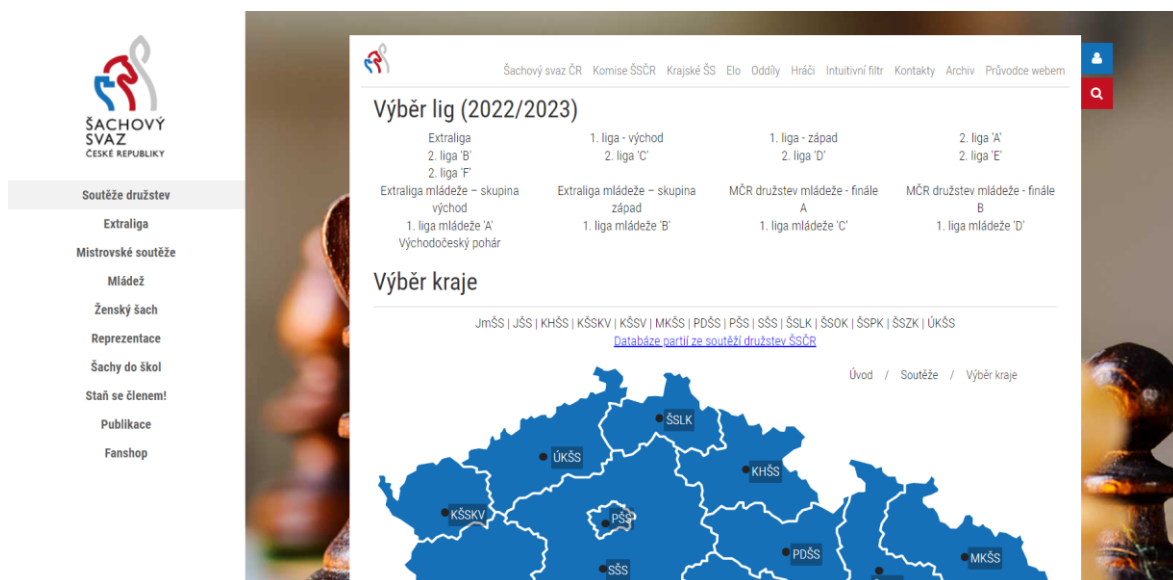
Obrázek 5 – Ukázka webu ŠSČR – úvodní stránka¹⁵



Obrázek 6 – Ukázka webu ŠSČR – vyhledávání¹⁶

¹⁵ Šachový svaz České republiky. Šachový svaz České republiky [online]. Copyright © 2018 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.chess.cz>

¹⁶ Hráči – vyhledávání « Šachový svaz České republiky. Šachový svaz České republiky [online]. Copyright © 2018 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.chess.cz/hraci-vyhledavani/>



Obrázek 7 – Ukázka webu ŠSČR – soutěže družstev¹⁷

2.1.4 CZECH OPEN Pardubice

Webová stránka Czech Open, což je pravděpodobně je největší šachová a akce deskových her v celé republice, má design, který je v souladu s tématem a cílovou skupinou akce, tedy s šachovými turnaji, ovšem tam by v hodnocení byla asi jediná kladná zmínka. Použité barvy a typografie působí velmi zastarale. Design stránky je poněkud přeplněný a chaotický, což může vést k nedostatečnému přehledu pro uživatele.

UI a UX design stránky bohužel zaznamenávají hned několik nedostatků. Například menu je složité a obtížně čitelné, neintuitivní. Kromě toho může být ovládání stránky pro uživatele zmatečné, zejména pokud se snaží najít určitou informaci, případně se k informaci vrátit, jelikož menu se po každém zanoření změní, a na stránce se nenacházejí ustálené informace, u kterých by mohl mít uživatel jistotu, že se nepromění, tudíž je vystaven neustálému strasu

¹⁷ Výběr kraje « Šachový svaz České republiky. Šachový svaz České republiky [online]. Copyright © 2018 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.chess.cz/souteze/vyber-kraje/>

a kontrolování, zda je tam, kde chtěl, což ztěžuje orientaci. Především stránka zahrnuje velké množství informací, a většina z nich není prezentována přehledně.

Co se týče přístupnosti, stránka sice obsahuje základní prvky pro ulehčení navigace pro uživatele se speciálními potřebami, ale některé prvky stále chybí. Například kontrast mezi textem a pozadím na některých místech není dostatečný pro uživatele s omezením zraku.

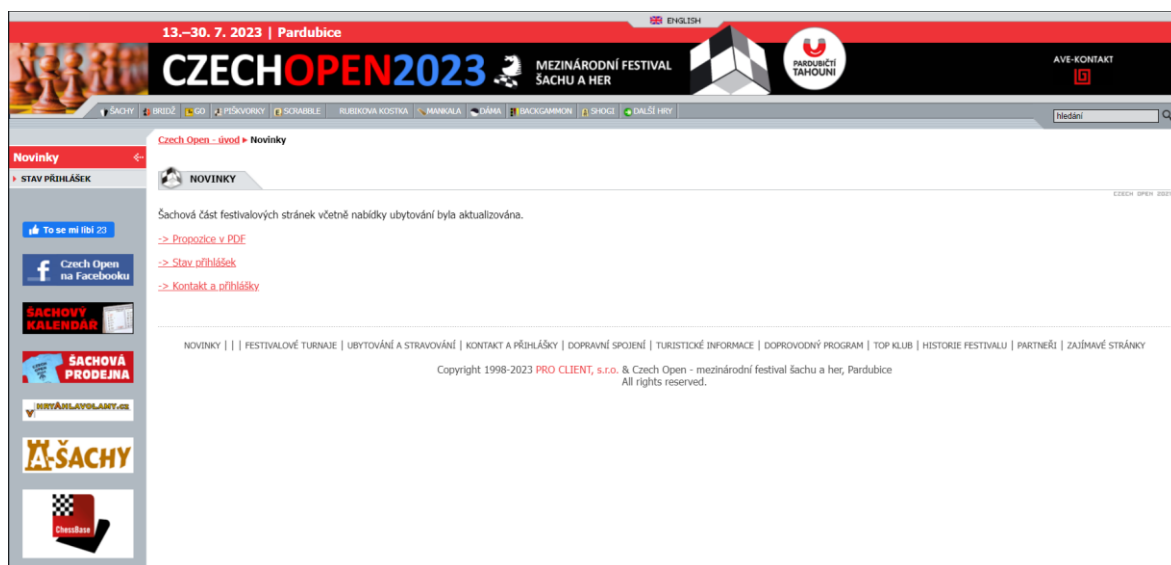
Performance stránky je průměrná, načítání obsahu stránky může být někdy pomalé. Obzvláště při použití pomalejšího internetového připojení se může stránka načítat velmi dlouho.

V celkovém hodnocení má stránka Czech Open velké nedostatky v oblasti UI a UX designu a přístupnosti, a vypadá tak, jako kdyby od doby svého vzniku v roce 1998 neprodělala výraznější změny.



Obrázek 8 – Ukázka webu CZECH OPEN 2023 – úvodní stránka¹⁸

¹⁸ Czech Open 2023. Czech Open 2023 [online]. Dostupné z: <https://www.czechopen.net>

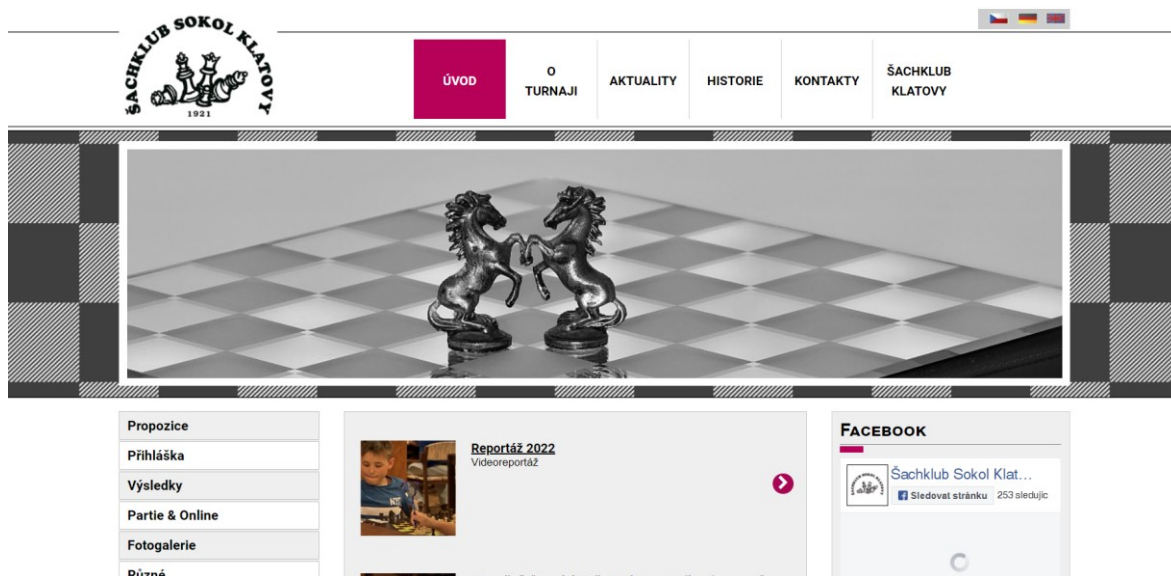


Obrázek 9 – Ukázka webu CZECH OPEN 2023 – novinky¹⁹

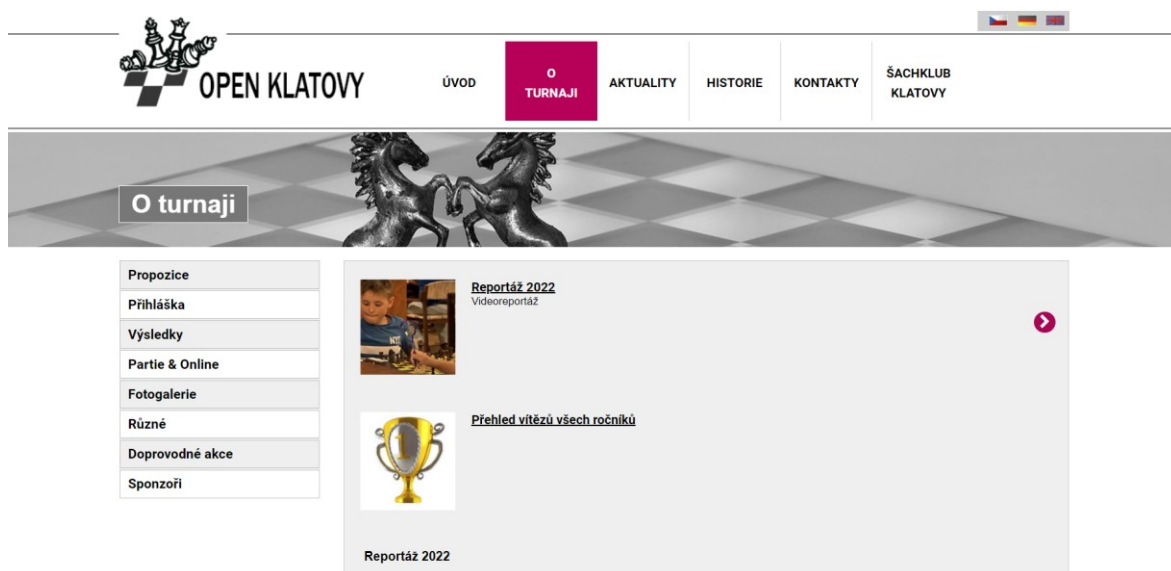
2.1.5 OPEN KLATOVY

Web turnaje OPEN KLATOVY je celkově poměrně jednoduchý, což může být v některých případech výhodou, avšak v tomto případě působí poměrně zastarale a nepřehledně. Design stránky není příliš moderní a stylizace se zdá být poměrně neúspěšná. Navigace je umístěna v horní části stránky stejně tak jako v levé části obrazovky, takže by mohla být přehlednější a snadněji ovladatelná. Uživatelská přívětivost by se dala vylepšit prakticky jakýmkoliv zásahem. Stránka působí nepřehledně a není úplně jasné, kde se nachází požadované informace. Přístupnost stránky je celkem dobrá, i když se zdá, že textový obsah je umístěn v některých případech na příliš velké ploše, což může být obtížné pro uživatele s menším rozlišením obrazovky. Co se týče výkonu stránky, načítání trvá delší dobu a některé prvky stránky se načítají pomaleji. Celkově by tedy mohlo dojít k vylepšení jak designu a stylizace, tak uživatelské přívětivosti a výkonu stránky.

¹⁹ Novinky | Czech Open 2023. Czech Open 2023 [online]. Dostupné z: <https://www.czechopen.net/cz/novinky/>



Obrázek 10 – Ukázka webu OPEN KLATOVY – úvodní strana²⁰



Obrázek 11 – Ukázka webu OPEN KLATOVY – sekce o turnaji s ukázkou článku²¹

2.1.6 Šachový festival Plzeň

²⁰ OPEN KLATOVY, Šachklub Sokol Klatovy, [online]. Dostupné z: <https://www.openklatovy.cz/openklatovy/default.asp>

²¹ OPEN KLATOVY, Šachklub Sokol Klatovy, [online]. Dostupné z: <https://www.openklatovy.cz/openklatovy/turnaj.asp>

Stránky turnaje v Plzni mají několik závažných nedostatků a problematických oblastí, které by bylo potřeba zlepšit, aby poskytovaly uživatelům lepší zážitek.

Design stránky působí velmi zastarale a neatraktivně, což může odradit návštěvníky. Barvy a použitá typografie nejsou příliš vkusné a harmonické, což dále přispívá k dojmu amatérského vzhledu stránky.

Uživatelská přívětivost je také problematická. Stránka je zmatečná a nepřehledná, což může uživatele dezorientovat. Navigace není příliš intuitivní a může být frustrující pro uživatele, kteří hledají specifické informace.

Přístupnost stránky také není ideální. Například, text na stránce je místy velmi malý a může být obtížné číst, zejména pro osoby se zhoršeným zrakem. Také chybí alternativní popisky k obrázkům, což může být problematické pro uživatele se zrakovým postižením nebo s jinými omezeními.

Performance stránky je také problematická. Stránka se načítá pomalu a některé odkazy nebo funkce trvají příliš dlouho na načtení. To může uživatele odradit od další interakce se stránkou.

Celkově lze tedy říct, že webová stránka <https://www.sachovyfestivalplzen.cz> má o hodně větší množství problémů a nedostatků než většina moderních webových stránek.



Obrázek 12 – Ukázka webu Šachový festival Plzeň – úvodní stránka s přehledem článků²²

2.1.7 Grand Chess Tour

Webová stránka Grand Chess Tour má na první pohled jednoduchý a moderní design, s využitím světlých barev a jednoduchých linií, ovšem v průběhu průchodu stránkami se objevují nedostatky. Stránka se tváří být přehlednou, což by usnadňovalo navigaci a hledání informací, ale bohužel spíše vytváří přímý opak. UX design prvky jsou sice dobře navrženy, takže uživatelé mohou potenciálně rychle najít to, co hledají, a získat přístup k potřebným informacím, ovšem UI a rychlost načítání v tomto směru velmi pokulhává.

Hlavní navigační menu stránky je viditelné a snadno použitelné, což umožňuje uživatelům snadno se pohybovat mezi jednotlivými sekcemi stránky vcelku plynule, pokud by ovšem nebyly na stránce obrovské soubory, které rychlé načtení stránek neumožňují. Nicméně, některé části webu jsou nepřehledné, a uživatelé se mohou ztratit při hledání informací, zejména pokud hledají specifické turnaje nebo výsledky.

²² Šachový festival Plzeň 2023 - 19. - 26. 8. 2023. Šachový festival Plzeň 2023 - 19. - 26. 8. 2023 [online]. Dostupné z: <https://www.sachovyfestivalplzen.cz>

Co se týče přístupnosti, stránka má dobře čitelný text a kontrast mezi pozadím a písmem je přijatelný. Nicméně obsahuje mnoho vizuálních prvků, jako jsou animace a video, což může být problematické pro uživatele se zrakovým postižením nebo omezenou připojením k internetu.

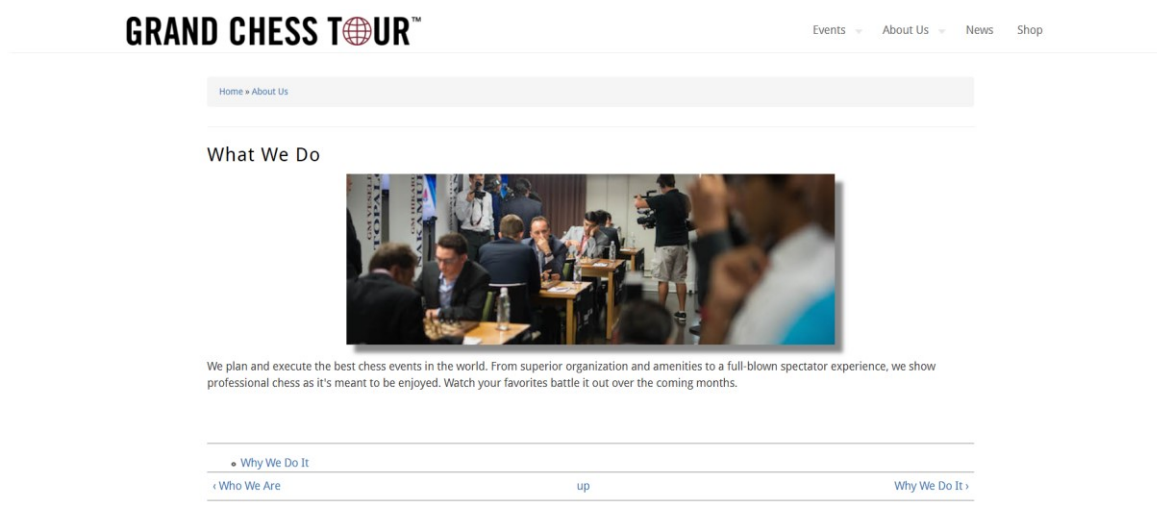
Pokud jde o výkon stránky, úvodní stránka se rychle načítá a umožňuje uživatelům okamžitý přístup k obsahu, ale co se dalších možností rychlého načtení obsahu týče, tak to nečekejme. Většina podstránek se načítá extrémně pomalu kvůli velkému množství obsahu ve formátech, které nejsou dobře optimalizovány pro web, a tudíž stránky citelně omezují ve výkonu.

Celkově lze říci, že webová stránka Grand Chess Tour má přívětivý a moderní design oproti ostatním podobně zaměřeným webům a dobře navržené a rozvržené UX prvky. Nicméně, stránka může být nepřehledná a některé části mohou být problematické pro uživatele se zrakovým postižením nebo omezeným připojením k internetu.

The screenshot shows the website for the Grand Chess Tour. At the top, there is a navigation bar with 'Events', 'About Us', 'News', and 'Shop'. The main content area features a large banner for the 2022 Grand Chess Tour champion, GM Alireza Firouzja, with a prize of \$100,000. Below the banner is a table with the following data:

Place	Player	Total GCT Points	Superbet Chess Classic	Superbet R&B Poland	SuperUnited R&B Croatia	Saint Louis R&B	Sinquefield Cup
1	Alireza Firouzja	36.5	3.5	-	9	13	11
2	Wesley So	30	10	6	6.5	-	7.5
3	Maxime Vachier-Lagrave	29	10	-	9	7.5	2.5
4	Fabiano Caruana	28	6	7	-	7.5	7.5
5	Levon Aronian	27	10	9	-	3.5	4.5
6	Ian Nepomniachtchi	27	3.5	-	6.5	6	11
7	Leiner Dominguez	16.5	6	-	3.5	1	6

Obrázek 13 – Ukázka webu Grand Chess Tour – stránka s výsledky z roku 2022²³



Obrázek 14 – Ukázka webu Grand Chess Tour – sekce „o nás“²⁴

2.1.8 FIDE – International Chess Federation

Webová stránka FIDE (Světová šachová federace) je nejdůležitějším místem pro všechny fanoušky šachu po celém světě. Design stránky je poměrně zastaralý a nedokáže se vyrovnat moderním standardům webového designu. Zdá se, že stránka je navržena spíše z pohledu funkcí a obsahu, než z hlediska uživatelského rozhraní a použitelnosti. To může být pro nové návštěvníky stránky matoucí a překážet v navigaci.

Z hlediska použitých stylů by se dalo říct, že stránka je poměrně jednoduchá, avšak její organizace a prezentace obsahu mohou být problematické. Například, některé sekce mají spoustu podsekcí a odkazů, což může vést k ztrátě orientace uživatele. Některé části stránky, jako například sekce s výsledky, jsou prezentovány velmi jednoduše, ale bez jakékoliv přidané hodnoty pro uživatele.

²³ 2022 Grand Chess Tour | Grand Chess Tour. Grand Chess Tour [online]. Dostupné z: <https://grandchesstour.org/2022-grand-chess-tour/overview>

²⁴ What We Do | Grand Chess Tour. Grand Chess Tour [online]. Dostupné z: <https://grandchesstour.org/content/what-we-do>

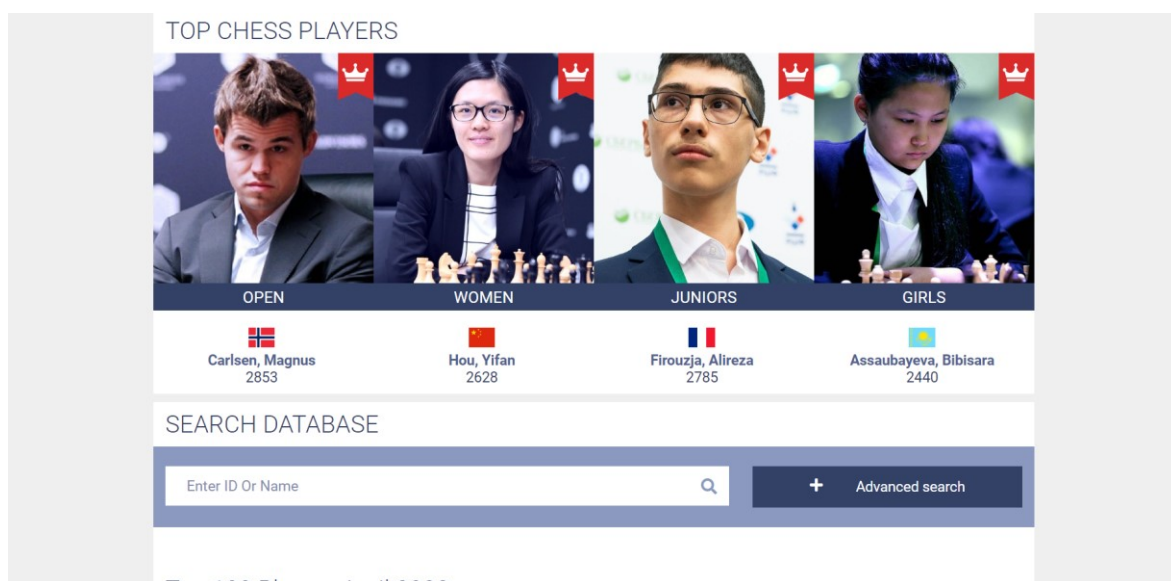
Co se týče uživatelské přívětivosti (UI) a UX designu, stránka FIDE není úplně přehledná a intuitivní. Uživatelské rozhraní se může zdát zastaralé a obtížné na používání, což může být pro nové uživatele velký problém. Na stránce chybí nápověda a jasná navigace, která by uživatelům usnadnila přístup ke specifitějším informacím. Také jsou zde problémy s překladem do jiných jazyků, což může být problematické pro mezinárodní uživatele, ovšem díky základní verzi v anglickém jazyce je to možná problém spíše zástupný.

Pokud jde o přístupnost, stránka je poměrně dostupná a snadno použitelná. Nicméně, pro uživatele se zrakovým postižením nebo jinými omezeními může být obtížné používat stránku kvůli jejímu zastaralému designu a nižší čitelnosti textu ve člancích a také, jako pro ostatní uživatele, kvůli robustnosti a množství informací, které se stránka snaží smysluplně předat.

Co se týče výkonu stránky, FIDE je poměrně rychlá a odezva stránky je dobrá. Avšak, vzhledem k množství obsahu na stránce, se může stát, že načítání stránky trvá déle a uživatelé musí čekat, než se obsah načte. Toto platí hlavně u multimediálního obsahu, ovšem jinak lze stránku a celkovou komunikaci šachové federace vnímat kladně a ustáleně, byť je dosti konzervativní a bez větších invencí v posledních letech.



Obrázek 15 – Ukázka webu FIDE – úvodní stránka²⁵



Obrázek 16 – Ukázka webu FIDE – stránka s ukázkou ratingů a vyhledávání v databázi²⁶

²⁵ International Chess Federation. International Chess Federation [online]. Copyright © 2023 FIDE International Chess Federation. All Rights Reserved. No part of this site may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any way or by any means [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.fide.com>

²⁶ FIDE Ratings and Statistics. FIDE Ratings and Statistics [online]. Copyright © 2022 FIDE International Chess Federation. All Rights Reserved. No part of this site may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any way or by any means [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://ratings.fide.com>

2.1.9 TATA STEEL CHESS

Nejznámější šachový turnaj každoročně konaný v nizozemském Wijk an Zee má stabilně již několik let stejnou stránku, na které jsou prováděny jen kosmetické úpravy před každým ročníkem.

Stránka se celkově snaží být elegantní. Design je stylový, využívající především kombinaci modré a bílé barvy, což přispívá k modernímu vzhledu, ovšem u určitých aspektech uživatelské zkušenosti je toto použití pro malý kontrast rušivé, a ne příliš vhodné pro využití na náhledové fotografii či videu při příchodu na stránku, jelikož se mezi pozadím a písmem ztrácí veškerý kontrast a obraz působí velmi nepříjemně. Stránka má mimo to dobrou přístupnost, obsahuje jasně viditelné odkazy a nabídky v navigaci, což usnadňuje uživatelům navigaci a procházení stránky.

Uživatelská přívětivost UI a UX design je na dobré úrovni, obsahuje detailní informace o nadcházejících akcích, výsledcích předchozích turnajů a také o hráčích. Při prohlížení stránky se uživatelé mohou snadno přepínat mezi jednotlivými sekcemi a získávat potřebné informace bez zbytečného hledání.

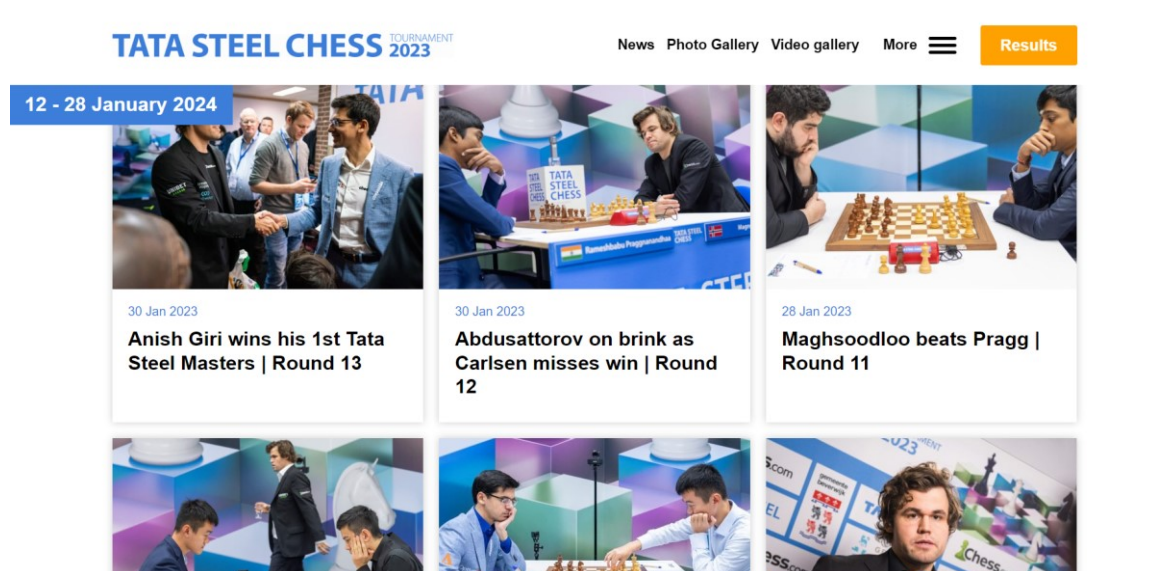
Zajímavost oproti podobným akcím osobně vidím v odpočítávání času do nadcházející události, což mi přijde jako zajímavý moment, který na jednu stranu může budovat určité napětí a na stranu druhou působí na stránce dominantním dojmem, takže divák velmi nabyde pocit, že toto je ta podstatná informace, která je nám nabízena, což v době, kdy není turnaj v proudu dává smysl.

Co se týče výkonu stránky, stránka načítá poměrně rychle a nevyskytují se na ní závažné technické problémy. Nicméně, při prohlížení stránky na mobilních zařízeních mohou být

některé prvky nezřetelné a uživatelé by se mohli potýkat s obtížemi při interakci s nimi. V tomto případě ovšem záleží velmi na zařízeních, na kterých se na stránku dostaneme. Celkově lze tedy říct, že i když stránka neohromí, svoji část práce si v rámci celé komunikace odvede vcelku dobře. Určitě je velké mínus v podobě responzivního designu a jeho používání.



Obrázek 17 – Ukázka webu TATA STEEL CHESS 2023 – úvodní strana²⁷



²⁷ News - Tata Steel Chess Tournament. Tata Steel Chess Tournament 2023 [online]. Copyright © 2023 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://tatasteelchess.com/news/>

2.1.10 Candidates Tournament

Velká výjimka v tomto seznamu u šachových akcí. Začnu netradičně od jednoho neduhu, a tím je velmi pomalé načítání i přes velmi kvalitní internetové připojení. Samozřejmě, že na stránce není i mimo to vše ideální, ale oproti ostatním předchozím případům se jedná o stránku s moderním designem, který je podpořený tmavým pozadím celé akce, a prémiově působící zlatou barvou použitou společně s písmem a doplňkovou bílou barvou v zajímavou kompozici odpovídající kvalitě akce, jakou bezesporu turnaj kandidátů pro výzvu mistra světa v šachu je. Další menší výtku bych si neodpustil v rámci rychlosti načítání podstránek, které trvají načíst poměrně dlouho. Vzhledem k velmi obsáhlému menu se spoustou podkategorií musím uznat, že zvolený způsob zobrazení informací, a jejich přehlednost a uspořádání mi připadají naprosto v pořádku, a pravděpodobně v tomto případě nemohly být udělány lépe. Celkově je design stránky interaktivní s prvky, na které jsme již zvyklí z klasických, ať už komerčních webů nebo stránek uměleckých či designových. Je to ve své podstatě zajímavá kombinace šachové problematiky společně propojené s designem a velmi dobrou použitelností, a až na delší načítání je velmi příjemné se na stránce nacházet, a poznávat její zákoutí, což je jistě cílem stránek – udržet si diváka. Určitě by se dalo trochu více zapracovat na mobilní verzi, která je ovšem stále v rámci srovnání s ostatními přístupy předchozích stránek v příjemném nadprůměru.

²⁸ News - Tata Steel Chess Tournament. Tata Steel Chess Tournament 2023 [online]. Copyright © 2023 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://tatasteelchess.com/news/>



Obrázek 19 – Ukázka webu Candidates Tournament 2022 – úvodní stránka²⁹

Rank	FED	NAME	Pt.	Rtg.
1		Nepomniachtchi Ian	9,5/14	2766
2		Ding Liren	8/14	2806
3		Radjabov Teimour	7,5/14	2753
4		Nakamura Hikaru	7,5/14	2760
5		Caruana Fabiano	6,5/14	2783
6		Firouzja Alireza	6/14	2793
7		Duda Jan-Krzysztof	5,5/14	2750
8		Rapport Richard	5,5/14	2764

Obrázek 20 – Ukázka webu Candidates Tournament 2022 – výsledková listina³⁰

²⁹ FIDE Candidates Tournament 2022. FIDE Candidates Tournament 2022 [online]. Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://candidates.fide.com>

³⁰ FIDE Candidates Tournament 2022. FIDE Candidates Tournament 2022 [online]. Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://candidates.fide.com>



Obrázek 21 – Ukázka webu Candidates Tournament 2022 – práce s typografií a elementy³¹

2.2 Sportovní akce a subjekty bez šachové tematiky

Vzhledem k velké specifičnosti šachového prostředí je velmi těžké najít akce podobného významu. Snad až na výjimku turnaje kandidátů, případně šachové olympiády pod hlavičkou FIDE, jsou ostatní akce spíše regionálního rozměru. Rozhodl jsem se proto zaměřit na komunikace, ať už vizuální nebo v médiích, těch největších sportovních akcí, které mají podobné parametry v oblasti turnaje či jakékoliv soutěže se zaměřením na sportovní aktivitu, které jsou svým pojetím podobné jako turnaj šachový, akorát s rozdílným měřítkem.

Celkově je lze brát jako velmi dobré inspirace pro funkční marketingovou strategii, propagaci, a i v oblasti webové komunikace. Velikou výhodou zmiňovaných akcí je jistě jejich dlouholetá tradice, a s tím i ustálenost sponzorů a i diváků, případně i hráčů. V tomto ohledu nemůže prakticky žádná šachová akce, až na ty 3 největší, konkurovat, jelikož

³¹ General Information. FIDE Candidates Tournament 2022 [online]. Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://candidates.fide.com/madrid2022/regulations>

startovní pole na podobných akcích bývá rok od roku jiné, a na rozdíl například od tenisových turnajů, v naprosté většině nejsou uzavřené jen pro nejlepší světovou špičku, ale i pro běžné, a často i amatérské hráče.

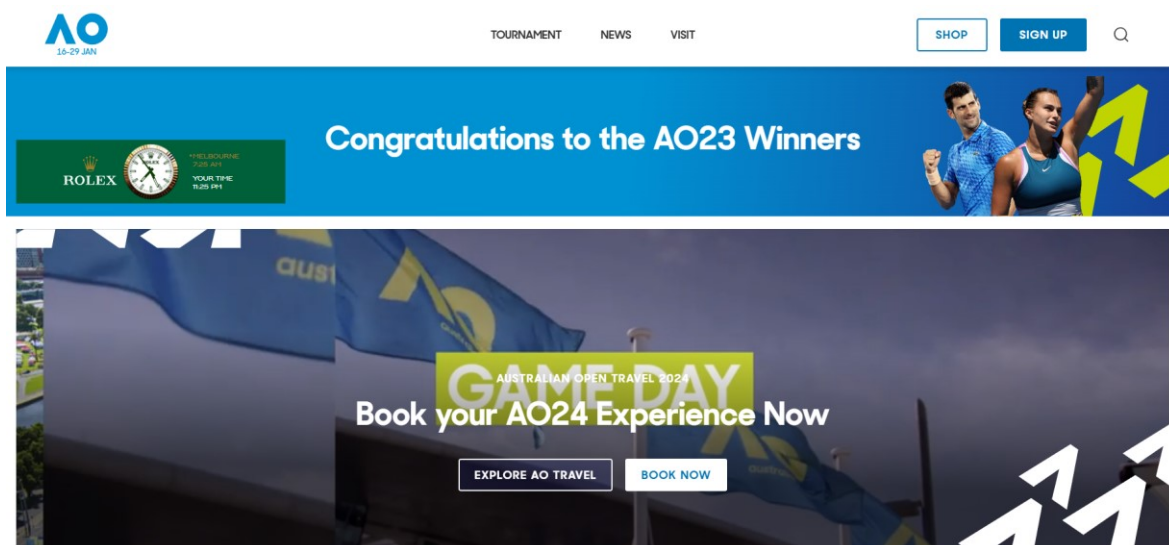
2.2.1 Australian OPEN

Celkově lze říct, že vizuální podoba Australian Open je velmi atraktivní a profesionální. Logo turnaje je velmi silné až ikonické, což se projevuje nejen na webových stránkách a marketingových materiálech, ale také na oblečení hráčů a různých dekoracích na kurtech. Barvy modré a bílé jsou vkusné a dobře se hodí k atmosféře turnaje, stejně tak k povrchu kurtů a k počasí, které je tradičně velmi horké, takže vzbuzuje uklidňující a chladivou atmosféru.

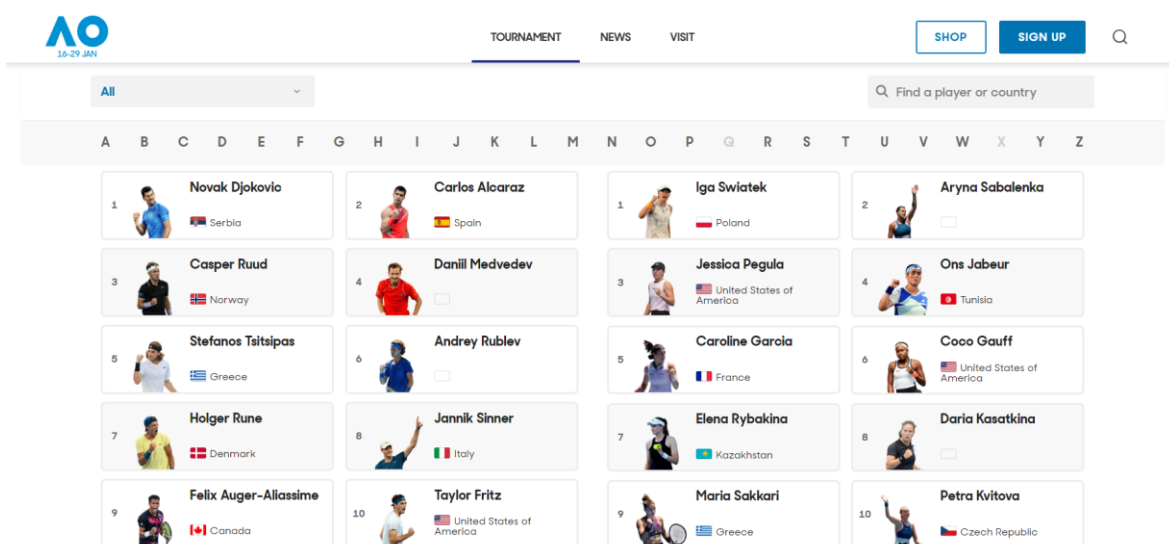
Komunikace na sociálních sítích byla velmi efektivní, především díky aktivnímu používání hashtagu #AusOpen pro veškerý obsah související s turnajem. Obsah byl různorodý a zajímavý, a to nejen pro fanoušky tenisu, ale také pro širší publikum, ať už se bavíme o samotných zápasech, tak i o konferencích s tiskem, případně i okolní zajímavosti a případně historické souvislosti. Webová stránka turnaje byla dobře navržena a snadno použitelná, umožňovala snadný přístup k informacím o programu, výsledcích a hráčích.

Propagace turnaje v médiích byla jako každý rok úspěšná, s vysokou viditelností v různých typech médií, včetně televize a tisku. Ohlasy na turnaj byly velmi pozitivní, jak ze strany fanoušků, tak i ze strany hráčů. Kritika se objevila pouze v několika případech, jako například kvůli neustálému zpoždění zápasů z důvodu extrémního horka, které ovšem s celkovým vizuálem a propagací nemělo souvislost, i přesto toto téma bylo v rámci oficiálních kanálů dobře odkomunikováno.

Celkově lze říct, že Australian Open byl velmi úspěšný nejen z tenisového hlediska, ale také z pohledu vizuální podoby a propagace, marketingu. Všechny prvky turnaje byly pečlivě navrženy a provedeny s cílem zajistit co nejlepší zážitek pro fanoušky i hráče, jak by se dalo u akce s celosvětovým dopadem očekávat.



Obrázek 22 – Ukázka webu AO – úvodní stránka³²



³² Official Website of the Australian Open 2023 | AO. Official Website of the Australian Open 2023 | AO [online]. Copyright © 2023 Tennis Australia. [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://ausopen.com>

2.2.2 French OPEN (Roland Garros)

Celková vizuální podoba tenisového French OPEN působí velmi sofistikovaně a elegantně. Vizuální identita je velmi silná, zejména kvůli kombinaci zelené a okrové barvy, které jsou tradičními barvami turnaje. Tento prvek se opakuje v celé vizuální komunikaci turnaje, od webových stránek až po oficiální merchandise.

Webové stránky turnaje jsou moderní a přívětivé pro uživatele. Všechny důležité informace jsou snadno dostupné a stránky jsou dobře strukturované. Propagace turnaje v médiích byla velmi silná, s mnoha televizními reklamami, billboardy a velkým počtem článků a reportáží v novinách a online médiích.

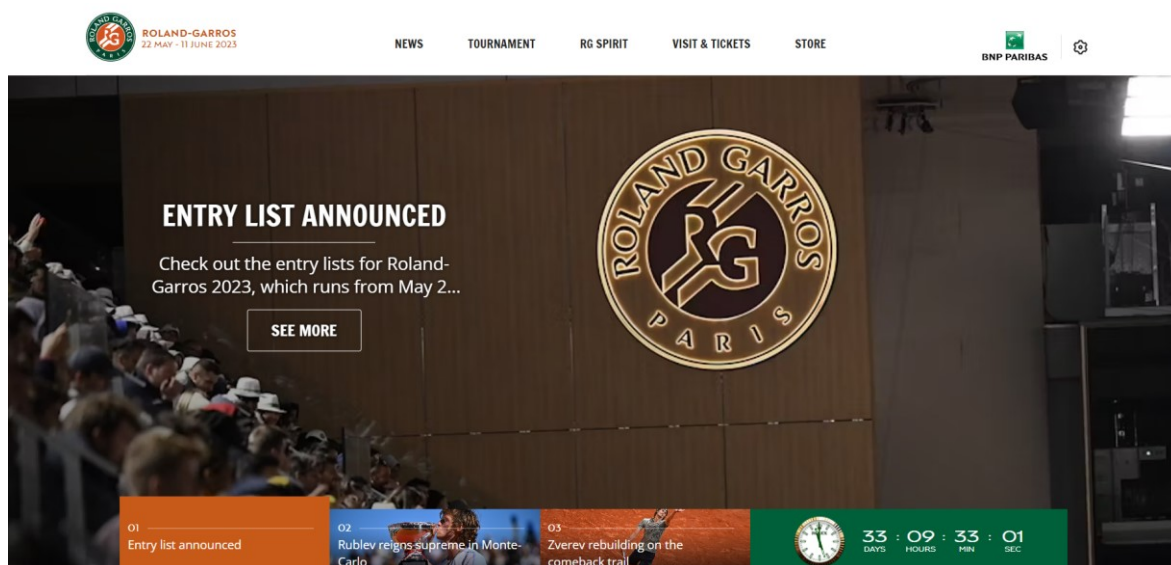
V komunikaci na sociálních sítích byla vidět snaha o interakci s fanoušky a zapojení do komunity. Obsah byl různorodý a zahrnoval nejenom sportovní výsledky, ale i kulturní akce spojené s turnajem. Nicméně, někdy se zdálo, že příspěvky byly spíše zaměřené na propagaci sponzorů než na samotný turnaj.

Ohlasy na turnaj a jeho provedení byly většinou pozitivní. Organizace byla dobře zvládnutá, včetně bezpečnostních opatření během pandemie. Nicméně, někteří kritici se domnívali, že atmosféra byla kvůli omezenému počtu diváků a opatřením proti šíření viru méně elektrizující než v minulých letech, což ovšem celkovým číslem sledovanosti nijak neuškodilo, jelikož se jednalo o pilotní ročník pro přenos společnosti Amazon Prime. O co

³³ Australian Open Tennis Players | AO. Official Website of the Australian Open 2023 | AO [online]. Copyright © 2023 Tennis Australia. [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://ausopen.com/players>

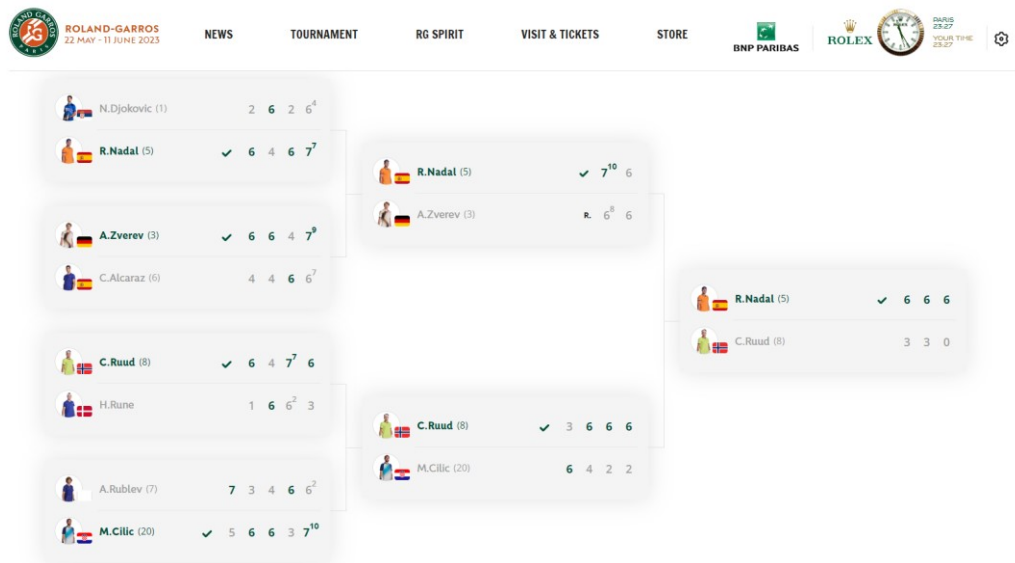
jsme však byli ochuzeni v hledišti, to se snažili organizátoři dohnat skrze turnajový web a sociální sítě.

Vizuální podoba French OPEN je velmi silná a tradiční, s moderními prvky, které zajišťují, že turnaj zůstává aktuální a relevantní pro současné publikum, ale zároveň si uchovává své osobité kouzlo. Komunikace na sociálních sítích by mohla být více zaměřená na fanoušky a jejich ještě větší zapojení, zvláště, pokud se nemohli osobně ve velkém počtu účastnit, ale propagace turnaje v médiích byla velmi účinná stejně tak jako u Australian OPEN.



Obrázek 24 – Ukázka webu Roland Garros – úvodní stránka³⁴

³⁴ Roland-Garros - The 2023 Roland-Garros Tournament official site. [online]. Copyright ©Julien Crosnier [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.rolandgarros.com/en-us/>



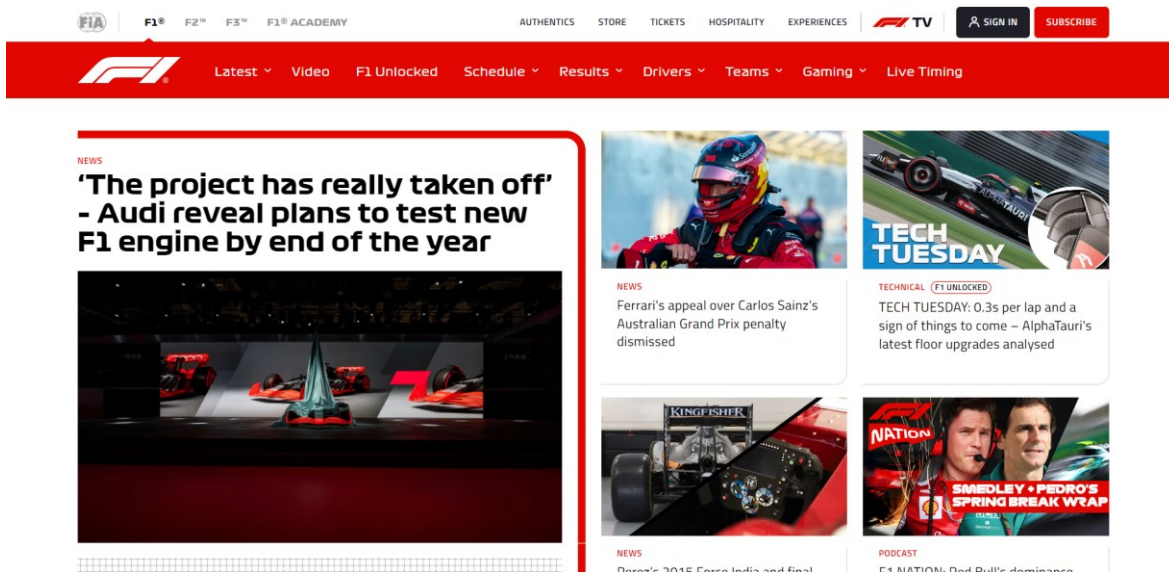
Obrázek 25 – Ukázka webu Roland Garros – strom play-off³⁵

2.2.3 Formule 1

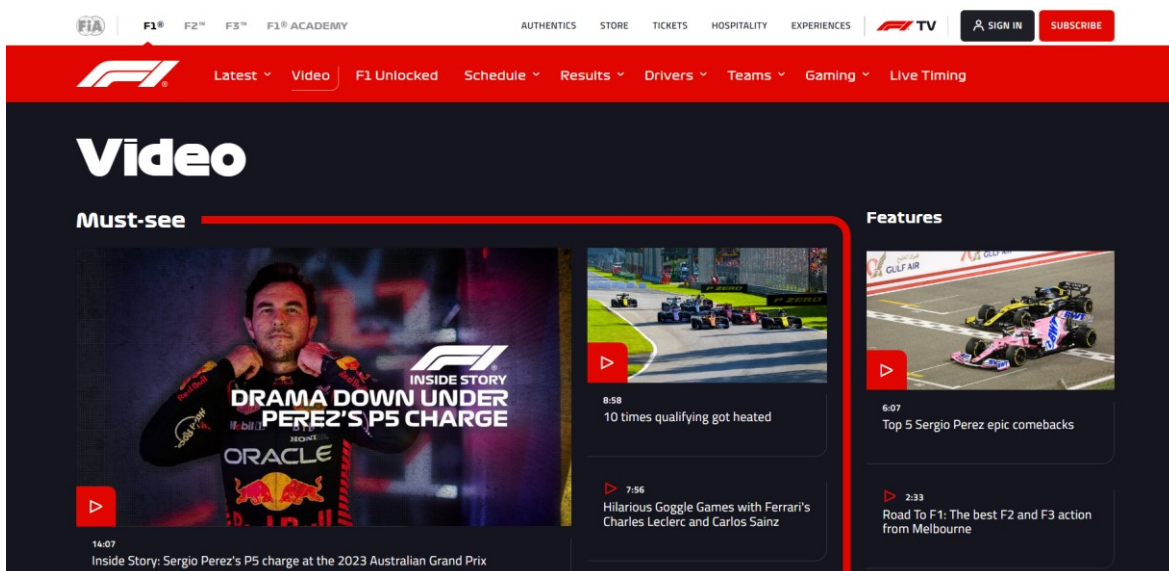
Celá vizuální identita Formule 1 je postavena na velkých kontrastech barev černé, bílé a červené, společně s ostrými a výraznými prvky podporujícími závodní či soutěžní atmosféru. Tyto prvky společně s logem vytvářejí dojem určité surovosti zároveň s elegancí a rychlostí formuli vlastní. Z hlediska webových stránek, které musí nést velké množství obsahu, jako například jednotlivé závody v kalendářním roce, další úrovně formule – Formule 2 a Formule 3, velkého množství statistik a údajů o týmech a podobně. Z tohoto pohledu se stránky z hlediska menu a orientace v něm s problémem popasovávají velmi dobře. Problémem stránek je jistá nepřehlednost obsahu na landing page, kdy při scrollování, byť jednotlivé sekce mají uvedené popisky, ztrácí uživatel přehled, kde se nachází, a jaký obsah mu právě stránka nabízí. Co lze určitě vnímat jako pozitivum, tak je celková práce s infografickými daty, která bývají pravidelně velmi nudná, ale Formulí 1 se je podařilo přetavit v zajímavé vizuální prvky, které podporují delší setrvání na stránce. Celou

³⁵ Draws - Roland-Garros - The 2023 Roland-Garros Tournament official site. [online]. Copyright ©2022 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.rolandgarros.com/en-us/results/SM>

atmosféru podporuje netradiční, ale pro tyto účely skvěle vybrané písmo F1 v různých řezech.



Obrázek 26 – Ukázka webu F1 – úvodní stránka³⁶

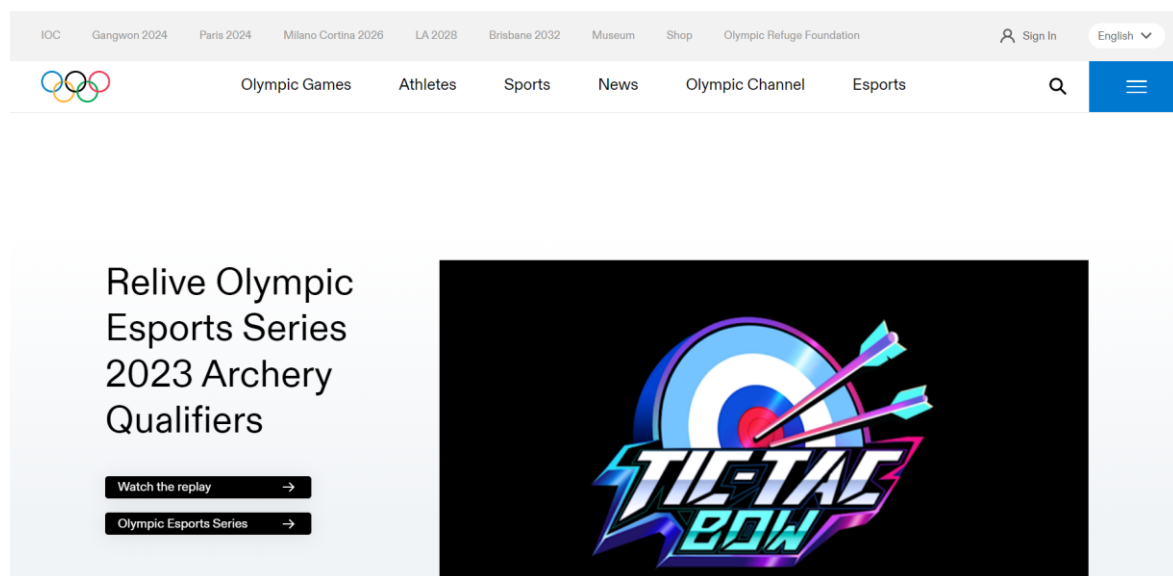


³⁶ F1 - The Official Home of Formula 1® Racing. F1 - The Official Home of Formula 1® Racing [online]. Copyright © 2003 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.formula1.com/en.html>

Obrázek 27 – Ukázka webu F1 – video obsah stránky³⁷

2.2.4 Olympics.com

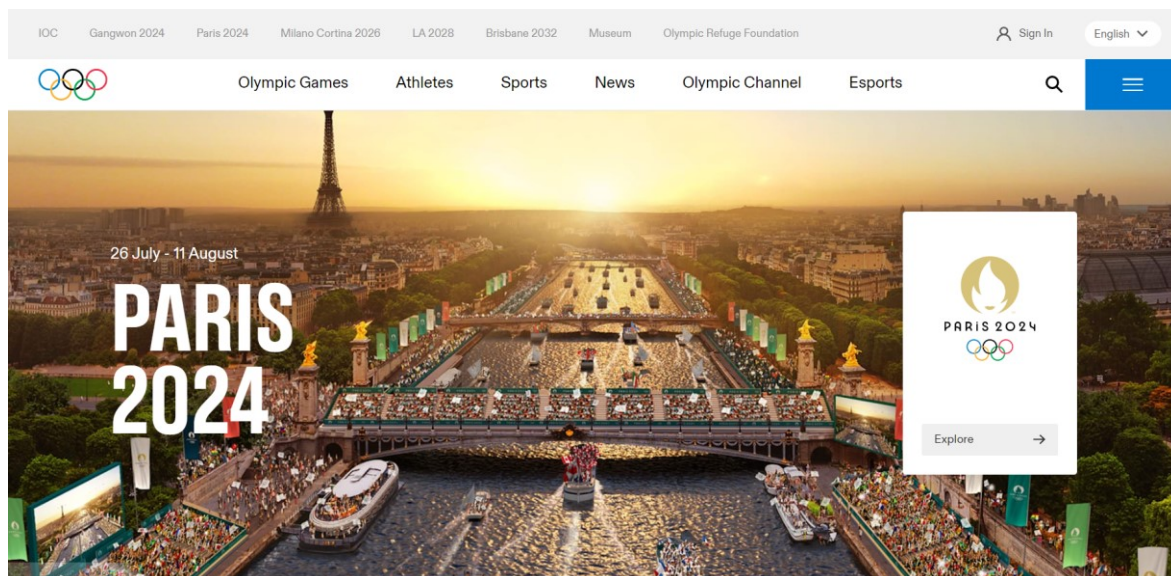
Oficiální stránka výsledků a zajímavostí o olympiádách, chystaných akcích a událostech a podobně. Každý olympijský turnaj má svůj vlastní vizuál, v čemž mi připadalo zajímavé, jak případně lze vyřešit celkové přístup k různorodě pojatým akcím v rámci jednoho festivalu, případně turnajů. Design celkově je elegantní a velmi chladný, až bych řekl, pocitově nezabarvený a neutrální, čímž perfektně spojuje veškeré ročníky olympijských her. Zároveň umožňuje nahlédnout do výsledků a událostí jednotlivých her v rámci času, což by se dalo využít při více ročnících jakékoliv akce v rámci jakéhokoliv sportu. V rámci této kategorie se jedná o podstatná data, která mohou rozhodovat o zájmu se následujícího ročníku turnaje účastnit, či nikoliv.



Obrázek 28 – Ukázka webu Olympics.com – úvodní stránka³⁸

³⁷ Video. F1 - The Official Home of Formula 1® Racing [online]. Copyright © 2003 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.formula1.com/en/video.html>

³⁸ Olympic Games, International Olympic Committee, [online]. Dostupné z: <https://olympics.com/en/>



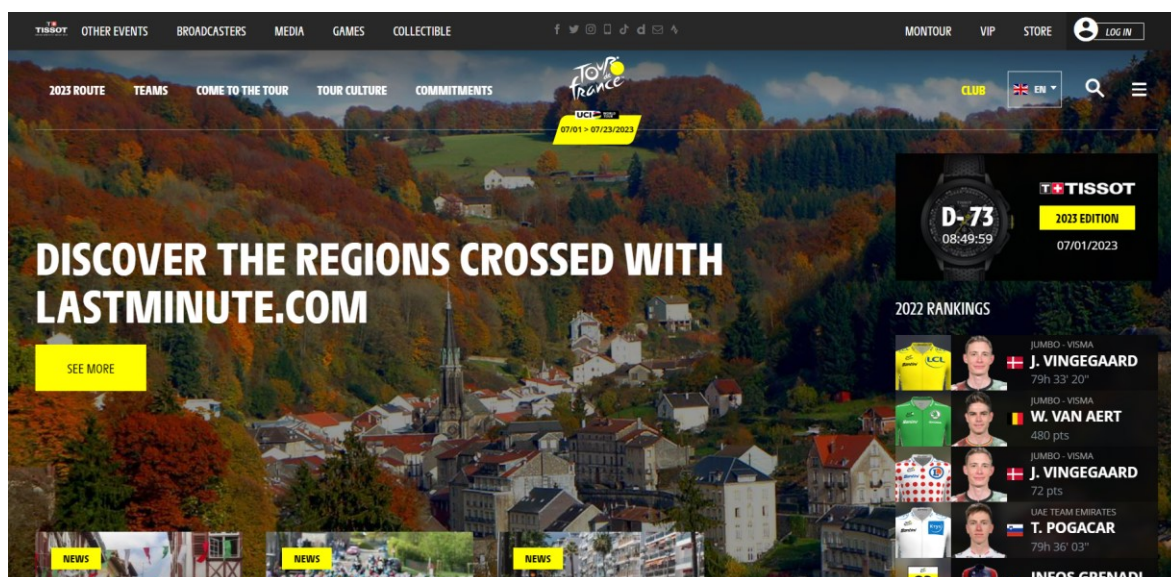
Obrázek 29 – Ukázka webu Olympics.com – Ukázka stránky pro nejbližší olympijské hry³⁹

2.2.5 Le Tour de France

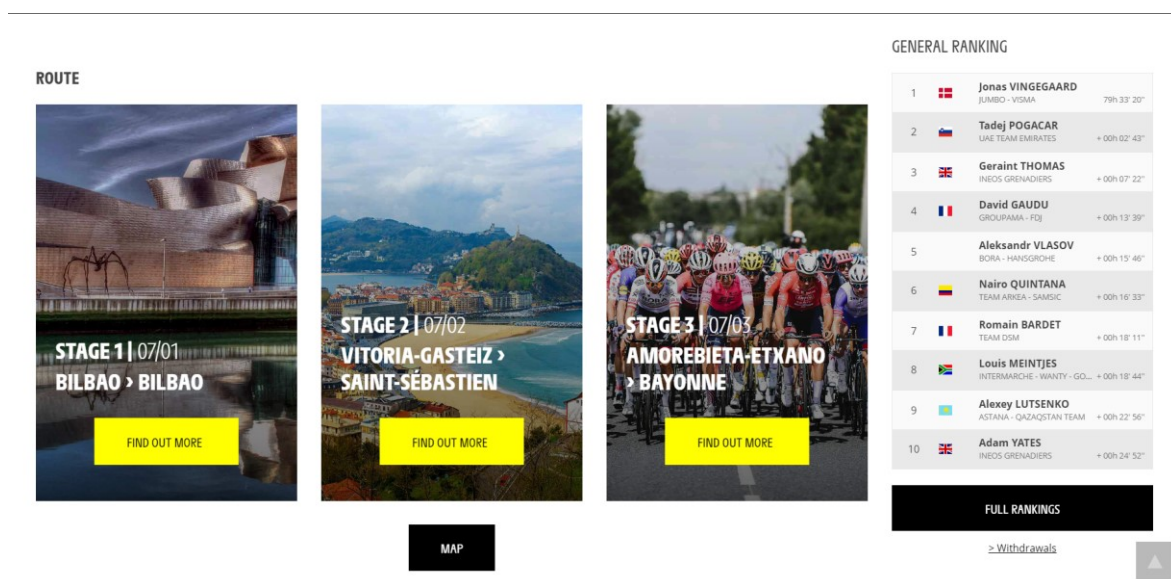
Vizuál, který i když již má něco za sebou, dokáže být stále aktuální a nápaditý. V popředí celého vizuálu stojí logo s ukrytým jezdce na kole, které propůjčuje akci nezaměnitelný vzhled, a stále zůstává moderní. K tomu povětšinou uměřený a uhlazený přístup v práci s texty, který působí příjemný kontrast s logem samotným. Určitě, co stojí v těchto akcích za zmínku, je průběžné pořadí zveřejněné hned na landing page na webových stránkách společně s vkusně vytvořenými událostmi a články průběhu samotného závodu, které příjemně doplňují jak rozpoložení na stránce, tak i informační hodnotu stránky. Celkově se dá říci, že se jedná o vyvážený komplet, který má již několik ročníků úspěšně za sebou, čímž potvrzuje svůj správný přístup k dané problematice. Samozřejmě i tady by mohlo být pár zlepšení, a to hlavně v načítání samotných stránek. K použití vizuálu a propagace mimo stránky není upřímně moc co dodávat, jelikož se jedná o celosvětovou akci s rozpočtem, se kterým má profesionálně provedenou komunikaci na sociálních sítích i v jiných médiích. Celkově je to akce, které pomáhá obecné povědomí a celosvětová sláva, takže i kdyby

³⁹ Olympic Games, International Olympic Committee, [online]. Dostupné z: <https://olympics.com/en/>

propagaci neměla, či ji měla zvládnutou hůře, než tomu aktuálně je, tak by celkové povědomí o akci asi ani neutrpělo.



Obrázek 30 – Ukázka webu Le Tour de France – úvodní stránka⁴⁰



Obrázek 31 – Ukázka webu Le Tour de France – ukázka článků a rankingu⁴¹

⁴⁰ Official website of Tour de France 2023. [online]. Copyright © ASO [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.letour.fr/en/>

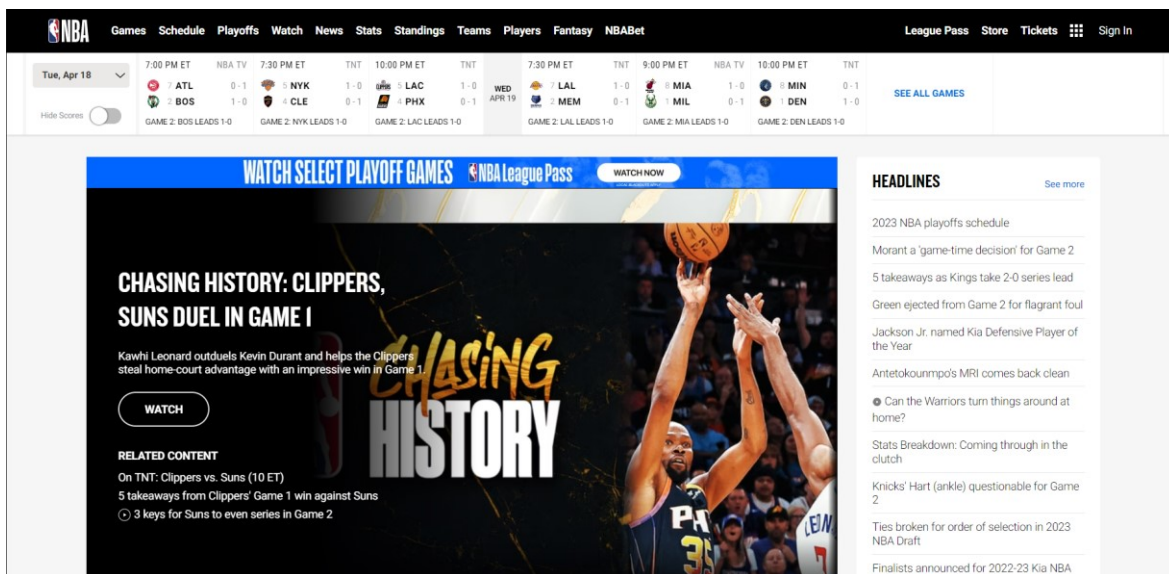
⁴¹ Official website of Tour de France 2023. [online]. Copyright © ASO [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.letour.fr/en/>

2.2.6 NBA

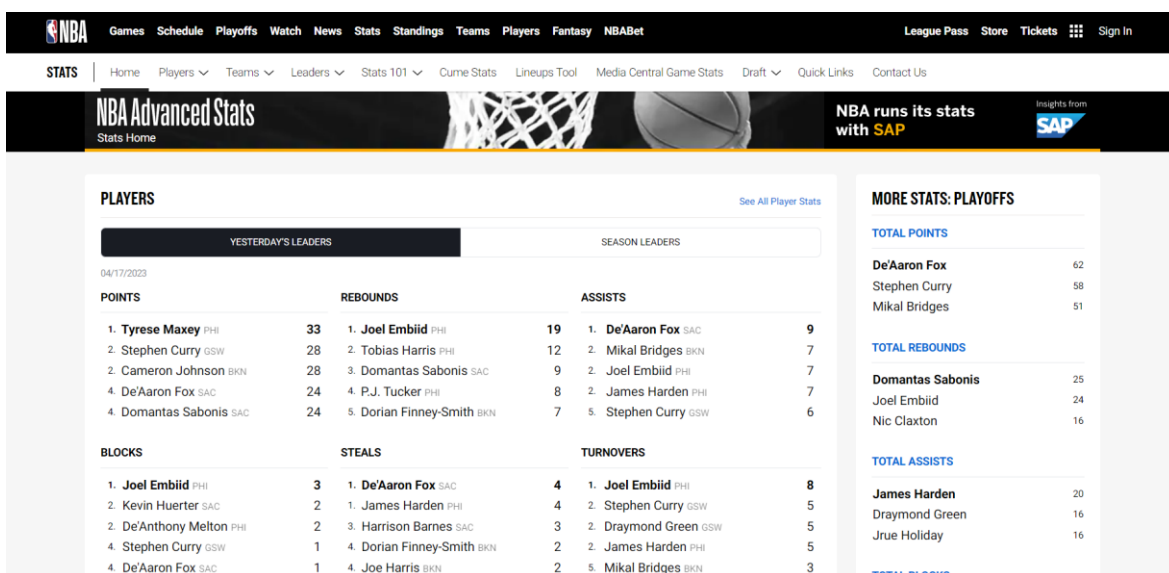
Jedna z pouze dvou celosezónních soutěží v seznamu, kterou jsem využil hlavně pro možnost konfrontovat se i se soutěžemi s co nejvíce zápasy za sezónu, co nejvíce podrobnými statistikami apod. Stejně jako v předchozích případech je logo a celkové vyznění NBA natolik ikonické, že ho má pravděpodobně v paměti každý člověk, který se dostal do kontaktu s internetem. Co je pro mě překvapující, tak na rozdíl od vzletných a graficky skvěle editovaných příspěvků na sociálních sítích se webové stránky ubírají spíše směrem jednoduchosti. Černobílá kombinace se stupni šedé a občasným použitím barev modré a červené dle loga ze stránek činí zajímavý moment ke sledování. Celkově je nezáviděníhodné, kolik informací musí stránka pojmout, od tabulek, přes výsledky, statistiky, výjezdy a podobně. Menu je hodně přetížené, a je velmi těžké se v něm na první pohled dobrat požadované informace, což ovšem zlepšuje povedený copywriting, který alespoň dílčím způsobem tomuto problému ulehčuje.

Hodnotil bych velmi pozitivně lineárnost a očekávatelnost. Stránky nestaví člověka do nepříjemných situací, kdy by nevěděl, kde se nachází, či co následuje. Velmi dobrou možností je i možnost vypnutí zobrazení výsledků v horní části, což je jistě pozitivní, ale může to být předmětem tázání, jestli je to vůbec potřeba.

Jedinou větší nevýhodou, kterou osobně ve webových stránkách vidím, je určitá nedynamika v použití typografie, kdy stránky po delším procházení působí až moc jednotvárně a nezajímavě.



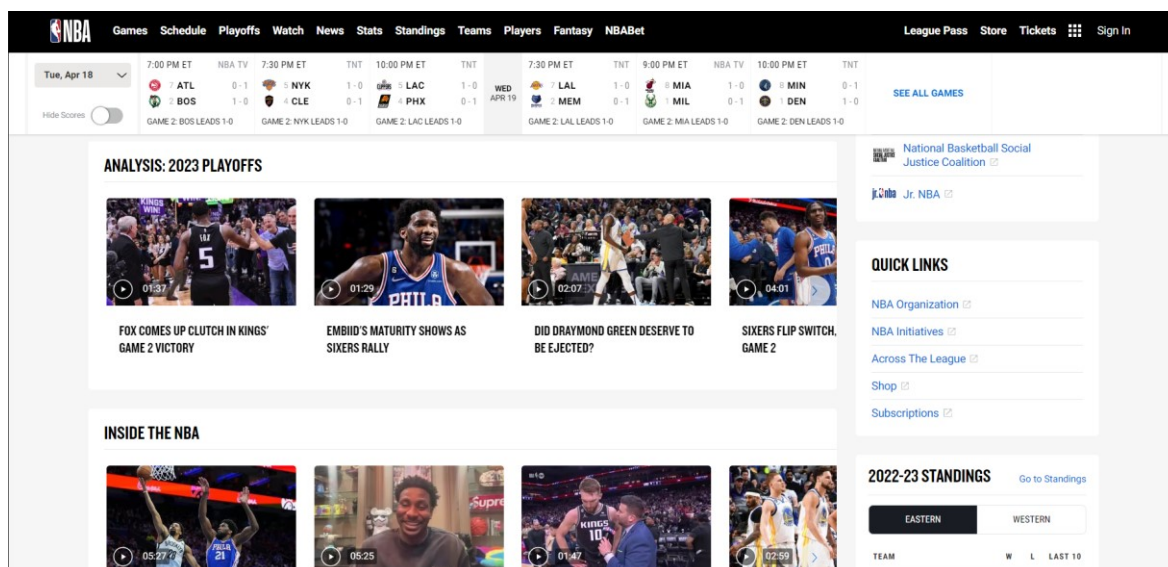
Obrázek 32 – Ukázka webu NBA – úvodní stránka⁴²



Obrázek 33 – Ukázka webu NBA – statistiky⁴³

⁴² The official site of the NBA for the latest NBA Scores, Stats & News. | NBA.com. The official site of the NBA for the latest NBA Scores, Stats & News. | NBA.com [online]. Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.nba.com>

⁴³ Official NBA Stats | Stats | NBA.com. The official site of the NBA for the latest NBA Scores, Stats & News. | NBA.com [online]. Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.nba.com/stats>



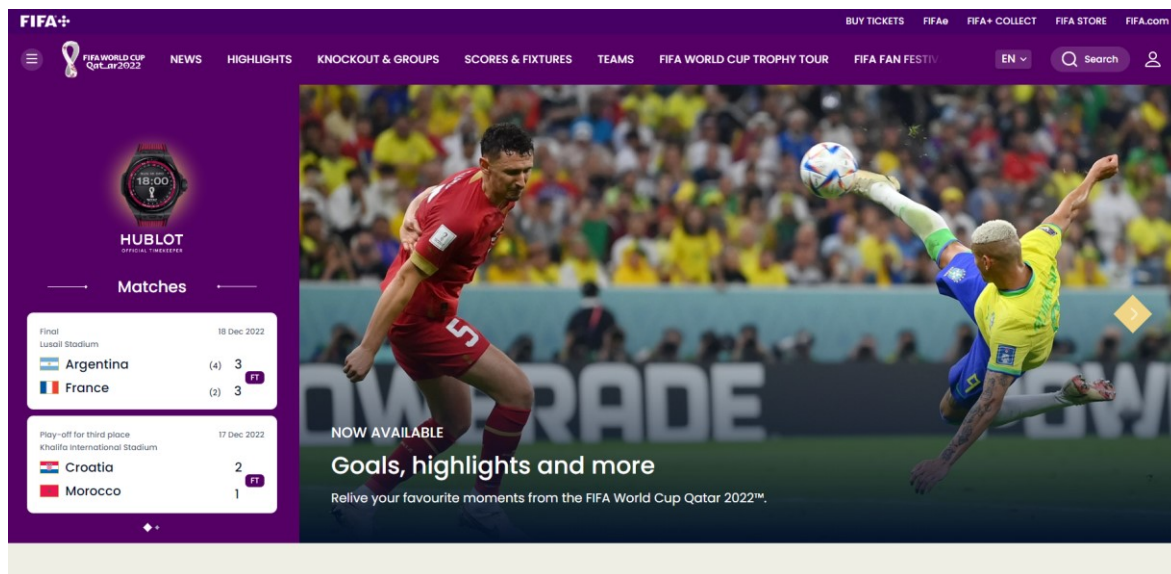
Obrázek 34 – Ukázka webu NBA – články⁴⁴

2.2.7 FIFA World Cup Qatar 2022

Co se týče kompletního hodnocení, asi zlatý hřeb večera. Je pravda, že komunikace ani v jednom odvětví nevynikala nade všechny, pokud tedy nepočínáme období konání MS ve fotbale, ale celkovou vyvážeností všechny předešlé překonala. Ano, bavíme se o akci s diametrálně odlišným rozpočtem, ale opravdu skvěle zvládnutou. Ať už od loga celé akce, i s celou načítací sekvencí, vytvořenými sekvencemi v průběhu turnaje u jednotlivých zápasů a podobně, až po webové stránky celé akce, konané pod hlavičkou FIFA. Stránky jsou uživatelsky velice přívětivé, uživatel se velmi rychle dostane k prakticky jakékoliv požadované informaci, a obsah je naprosto jasně strukturovaný, a neschází nic podstatného. Načítání zpříjemňují ghost elementy, které připravují uživatele na obsah na stránce, na jeho rozvržení, takže ani nevadí případné delší čekání jelikož je celý proces uzpůsoben tak, že ani menší prodlevy nejsou snadno zaznamatelné. Co se týče dobře odvedené práce a naprosto

⁴⁴ The official site of the NBA for the latest NBA Scores, Stats & News. | NBA.com. The official site of the NBA for the latest NBA Scores, Stats & News. | NBA.com [online]. Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.nba.com>

precizního výsledku, ze kterého je možné si brát velmi mnoho inspirace, tak by to mohl být právě tento.



Obrázek 35 – Ukázka webu FIFA World Cup Qatar 2022 – úvodní stránka⁴⁵

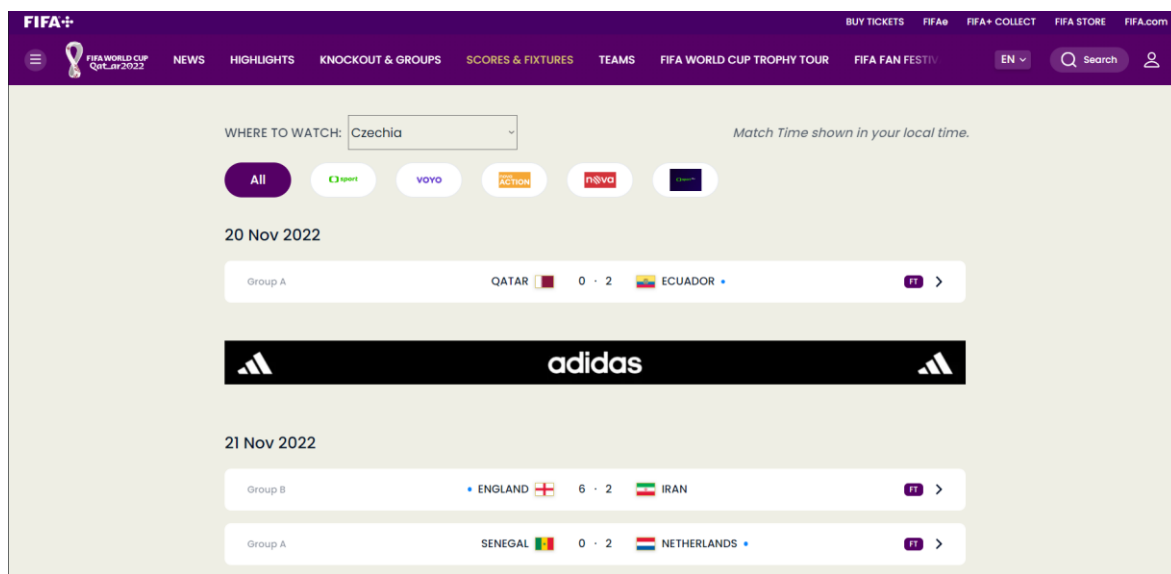


Obrázek 36 – Ukázka webu FIFA World Cup Qatar 2022 – vyřazovací pavouk⁴⁶

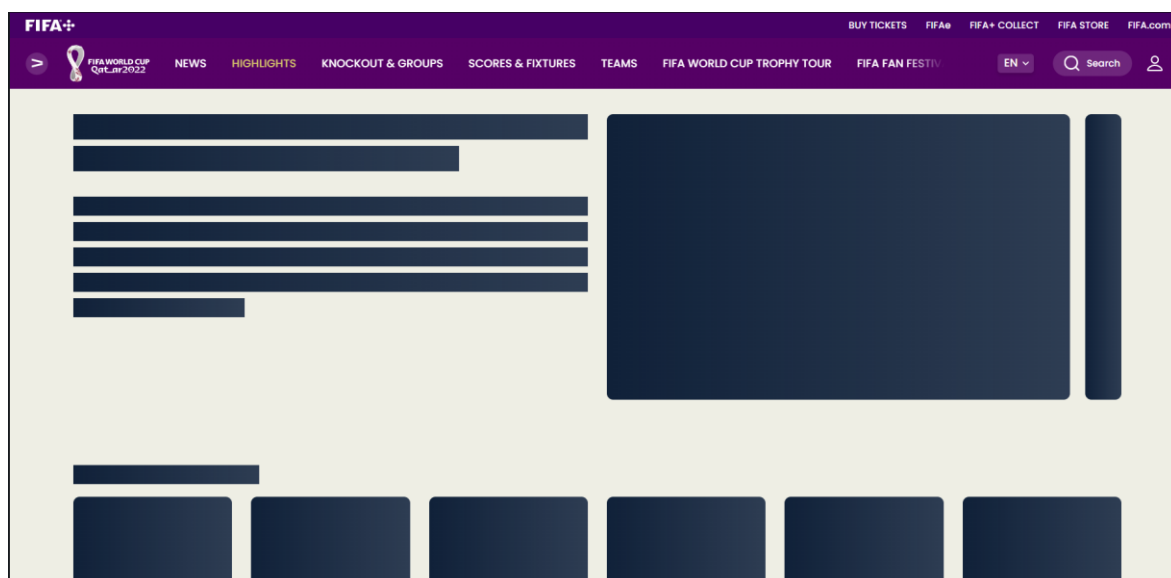
⁴⁵ FIFA [online]. Dostupné z: <https://www.fifa.com/fifaplus/en/tournaments/mens/worldcup/qatar2022>

⁴⁶ FIFA [online]. Dostupné z:

<https://www.fifa.com/fifaplus/en/tournaments/mens/worldcup/qatar2022/knockout-and-groups>



Obrázek 37 – Ukázka webu FIFA World Cup Qatar 2022 – výsledky zápasů a možnost sledování přenosů v dané zemi dle uživatele⁴⁷



Obrázek 38 – Ukázka webu FIFA World Cup Qatar 2022 – ukázka „ghost elementu“ využitého na stránkách při načítání obsahu⁴⁸

⁴⁷ FIFA [online]. Dostupné z: <https://www.fifa.com/fifaplust/en/tournaments/mens/worldcup/qatar2022/scores-fixtures?country=CZ&wtw-filter=ALL>

⁴⁸ FIFA [online]. Dostupné z: <https://www.fifa.com/fifaplust/en/tournaments/mens/worldcup/qatar2022/qatar-highlights>

3 SOUČASNÉ WEBOVÉ TRENDY

Vzhledem k tomu, že bude součástí diplomové práce nejen propagace v rámci sociálních sítí, ale i propagace webová včetně tvorby a návrhu webu, považuji za důležité se blíže podívat, jaké jsou aktuálně možnosti a trendy v oblasti webdesignu pro rok 2023 s výhledem do budoucna.

Stejně jako u ostatních řemeslných, designérských a uměleckých pracích se v odvětví konkrétně webdesignu objevují různé trendy na základě vyvíjející se technologie, chování uživatelů a jejich potřeb a tužeb, potažmo technických limitací či změny návyku např. přechod z desktopu na mobilní zařízení atp. V následující části jsem se zaměřil na webové trendy, standardy a nové možnosti pro webovou grafiku a přemýšlení o tvorbě UX a UI designu, na možnosti, jak v dnešním procesu zrychlit možnost načítání stránek, který je čím dál častěji využíván, a v neposlední řadě i na možnosti, jak webové stránky posunout v jejich vývoji dále oproti možné konkurenci. Část jsem rozdělil do sedmi bodů, z nichž každý reprezentuje určitou část spektra tvorby webových stránek.

3.1 Interaktivita a personalizace webu

Interaktivita je jedním z největších trendů moderního webu. Interaktivita se týká schopnosti uživatele zapojit se do webového rozhraní a mít vliv na to, co se na stránce děje. To může zahrnovat všechny druhy interakce, od jednoduchých kliknutí a zobrazení animovaných efektů, po složitější interakce jako drag and drop, hraní her a spolupráci s ostatními uživateli. Interaktivita je důležitá, protože umožňuje uživatelům mít větší kontrolu nad zážitkem na webu a poskytuje jim větší angažovanost a zábavu.

„Personalizace webu může být dosažena pomocí různých technologií, jako jsou strojové učení, data mining, webová analytika atd. Tyto technologie mohou shromažďovat data o uživateli a používat je k vytváření personalizovaných zážitků. Například algoritmy strojového učení mohou analyzovat chování uživatele na webu a nabízet mu personalizované produkty nebo služby, které jsou relevantní pro jeho potřeby. To zvyšuje šanci, že uživatel zůstane déle na webu a zlepšuje celkovou uživatelskou zkušenost.“⁴⁹

3.2 Důraz na rychlost a výkon

Rychlost načítání webových stránek se stává stále důležitějším formátem při tvorbě webových stránek. Proto se pravděpodobně budou čím dál více používat technologie jako AMP (Accelerated Mobile Pages) vysvětlené níže a další podobné technologie, aby se zrychlilo načítání a výkon webových stránek.

„AMP (Accelerated Mobile Pages) je open-source projekt, který byl vytvořen společnostmi Google a Twitter. Cílem projektu je vytvořit webové stránky s rychlejším načítáním pro mobilní zařízení. Tyto stránky jsou vytvářeny pomocí omezené sady HTML a JavaScriptu,

⁴⁹ Andoni, A. (2021). The Importance of Personalization in Web Design. International Journal of Emerging Trends & Technology in Computer Science (IJETTCS), 10(4), 332-335.

což umožňuje, aby se stránky načítaly mnohem rychleji. Další výhodou AMP je, že umožňuje obsah sdílet výrazně rychleji na mobilních zařízeních, což může vést k lepšímu uživatelskému zážitku a vyšší návštěvnosti."⁵⁰

3.3 Responzivita

„Responzivní webdesign patří již řadu let mezi nejdiskutovanější témata tvorby webu. Responzivní weby, které se bez problémů přizpůsobí jakékoli velikosti displeje, se postupem času staly standardem a mají stále větší vliv na umístění ve výsledcích vyhledávání. Responzivní web (někdy také mobilní web nebo webdesign) lze jednoduše vysvětlit jako webové stránky, jejichž vzhled a prvky se přizpůsobí jakémukoli displeji. Nezáleží tedy na tom, zda stránky navštívíte z počítače s 22“ monitorem, 15,6“ notebookem nebo 10“ tabletem. Obsah se vždy přestylizuje tak, aby vypadal dobře a snadno se ovládal na všech zařízeních.

Responzivní web vychází z trendu procházení internetu prostřednictvím smartphonu či tabletu. Tento trend započal příchodem iPhone, přičemž výzkumy z roku 2018 prokazují, že více jak 50 % uživatelů k nákupu na e-shopech nebo pro hledání informací online využívá právě mobilní zařízení. Na tento fakt je tedy třeba reagovat a upravit vzhled obsahu i způsob ovládání webu menšímu displeji.

S rozšířením Internetu věcí (IoT) se postupně přidávají i další zařízení, jako jsou SmartTV, chytré hodinky – například Apple Watch nebo čtečky elektronických knih. Všechna tato zařízení mají různá rozlišení displeje i úhlopříčku a zachování jediné podoby webu by

⁵⁰ Just a moment... Just a moment... [online]. Dostupné z: <https://neilpatel.com/blog/amp-guide-for-marketers/>.

manipulaci se stránkou značně ztížilo. Responzivní webdesign tedy již v základu počítá spíše s vertikálním rozložením obsahu – scrollování nahoru a dolů či možností zoomování.“⁵¹

3.4 Audio a video obsah

Možnost vkládání zvukových a obrazových souborů na webové stránky už dnes není žádnou novinkou, nicméně s HTML5 přišly nové možnosti a standardy, které umožňují nejen vkládání, ale také práci se zvukovým a obrazovým obsahem přímo na webové stránce. Zvukové a obrazové soubory lze vkládat pomocí elementů <audio> a <video>, které umožňují vkládat a přehrávat zvukové a obrazové soubory ve formátech jako jsou MP3, WAV, OGG, nebo WebM. Díky novým standardům jsou ale tyto soubory lépe komprimovatelné, což znamená, že jsou menší, a tedy rychleji se načítají. Další výhodou je, že uživatelé nemusí instalovat speciální programy, aby si mohli audio a video soubory přehrát, ale mohou je přehrávat přímo v prohlížeči.

Obecně řečeno je audio a video obsah přítomný na stránce, při správném použití, schopen diváka upoutat a zaujmout natolik, aby na dané stránce vydržel dostatečně dlouho pro nakoupení produktu či služby či do bodu, kdy je na stránce důležité sdělení (např. v případě enviromentálních stránek, hudebních a uměleckých platform atp.). Potenciální nevýhodou použití audia a videa může být jeho špatné využití, které namísto přitáhnutí pozornosti a jejího udržení může mít naprosto opačný efekt, a návštěvníka ze stránky během pár okamžiků spolehlivě vyhnat.

3.5 Virtuální a rozšířená realita

„Mediální a marketingové strategie s AR mají mnoho výhod. Některé z nejlepších digitálních agentur už zjišťují, že to je pro klienta výhra a přidaná hodnota. Trhy jsou dnes

⁵¹ Co znamená responzivní web a proč ho chtít?. Experten in der digitalen Welt | Rascasone [online]. Copyright © [cit. 12.04.2023]. Dostupné z: <https://www.rascasone.com/cs/blog/co-je-responzivni-web>

stále více ovlivňovány přáními a potřebami spotřebitelů. Společnosti proto mění své metody a posouvají se k zážitkovým marketingovým strategiím. Tváří v tvář stále nasycenějšímu a více konkurenčnímu trhu musí společnosti neustále hledat nová inovativní řešení, jejichž cílem je zlepšit pozici a obrat společnosti, ale také hledat nové zákazníky a udržet si loajalitu těch stávajících.

Použitím AR ve své marketingové strategii můžete zvýšit:

míru zapojení až o 20 %

průměrnou velikost objednávek až o 13%

míru proklikovosti o více než 50 %

Rozšířená realita opravdu našla jedno ze svých hlavních využití v marketingu. Postmoderní spotřebitel má dnes možnost umístit kus nábytku do svého obývacího prostoru ještě před tím, než si ho koupí. Nebo se díky chytrým zrcadlům přesvědčit, zda šaty perfektně sedí, ještě před tím, než je vezme na sebe. A přesně možnost přizpůsobení a zvýšení zapojení je to, co dělá AR v marketingu vítěznou kombinací pro budoucí společnost.⁵²

3.6 Minimalistický design

„Minimalismus, dostatek volného prostoru (vzdušnost) mezi jednotlivými sekcemi i prvky a čistý design. Základy webdesignu tam dnes tvoří decentní jednoduchost, funkčnost a stručné sdělení hlavní myšlenky. Mezi benefity tohoto přístupu můžeme řadit rychlejší načítání stránek, případně přehlednější navigaci díky hamburgerovému menu.

⁵² Rozšířená a virtuální realita v médiích a marketingu: Pohlcující kampaně. YORD – AR, VR & Metaverse Studio [online]. Copyright © 2023 YORD [cit. 12.04.2023]. Dostupné z: <https://yordstudio.com/cs/rozsirena-a-virtualni-realita-v-mediich-a-marketingu-pohlcujici-kampane-2/>

Moderní weby jsou přesným opakem původních kýchovitých a přeplácaných stránek, jež překypovaly nadbytečným obsahem.“⁵³

3.7 Bezpečnost a ochrana osobních údajů

„V prostředí Internetu se často setkáváme s nutností zadávat své osobní údaje. Ať už jde o registrace do internetových služeb, vyplňování různých profilů, anket nebo dotazníků. Osobní údaje jsou cenné zboží (a to doslova, databáze adres bylo v minulosti možné koupit např. přes aukční servery), proto se vyplatí zacházet s nimi opatrně. Při dodržování základních pravidel si můžete ušetřit čas mazáním zbytečných emailů a odmítáním reklamních telefonátů.“⁵⁴

Nejde jen o ztrátu osobních údajů, ale i případnou ztrátu finančních úspor a dalších cenností.

⁵³ Web design pro začátečníky: tipy, pravidla a trendy 2023. Experten in der digitalen Welt | Rascasone [online]. Copyright © [cit. 12.04.2023]. Dostupné z: <https://www.rascasone.com/cs/blog/webdesign-tipy-pravidla-trendy>

⁵⁴ Odborný článek: Jak na internet: Ochrana osobních údajů. Metodický portál / Odborné články [online] [cit. 12.04.2023]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/internet/19331/JAK-NA-INTERNET-OCHRANA-OSOBNICH-UDAJU.html>

4 ZÁVĚR

Každá z výše uvedených poznámek a citací z různých zdrojů mi pomohla s celkovým pohledem na danou problematiku. Jak ji uchopit, a jak by měly mé kroky dále směřovat. Se všemi jsem se postupem času začal ztotožňovat, a vytvářet obraz, jak pokračovat na základě těchto dat v další práci. V ideálním případě samozřejmě zakomponovat všechny zmíněné a nabyté znalosti, což ovšem budu muset nejprve zhodnotit, jaké možnosti v pohledu k projektu a implementaci mám, a podle toho určit priority a ideální postupy v rámci zadání, jelikož žádný z nich není plně univerzální. Osobně se domnívám, že na základě těchto získaných informací jsem schopný postupovat daleko rychleji, efektivněji v postupu za cílovým řešením ať už v pohledu na stránku UX, UI nebo propagace samotné. Rozhodně mohu říct, že jsem díky těmto informacím obohacen o pohledy a názory odborníků do míry, že jsem schopný odvést dobrou práci ve směru k mému diplomovému tématu.

Celkově se dá hovořit o určitých obecných postupech, které jakoukoliv práci podobného formátu doprovázejí, které ještě budu muset podrobit analýze v části praktické, kde bych rád tyto obecné principy doplnil o autentičnost směrem k připravovanému šachovému turnaji a geniu loci města Znojma. Rozhodně je ve zdrojích mnoho inspirace, na které mohu svoji práci založit na pevných základech.

II PRAKTICKÁ ČÁST

5 O PROJEKTU

5.1 Cíl projektu

Cílem mého projektu je vytvoření vizuální identity a propagace pro šachový turnaj/festival konaný ve dnech 19. 8.-26. 8. 2023 ve Znojmě v prostorách Louckého kláštera pod záštitou starostky Znojma Ing. Ivany Solařové a senátora za Znojemsko Mgr. Tomáše Třetiny. Vizuál by měl být použit pro první ročník, a na jeho základě docházet k variantním obměnám a uzpůsobení pro ročníky následující.

5.2 Cílová skupina

Cílovou skupinou jsou v drtivé většině šachisté a nadšenci do šachové hry, potenciální účastníci turnaje, pro něž primárně projekt vzniká, ovšem součástí festivalu by měly být také přednášky o šachových tématech pro veřejnost a další možnosti, jak propojit městský kulturní život a prostranství s touto šachovou akcí. Je nepochybné, že po tomto prvním obnoveném ročníku bude na vytvořeném vizuálu postavena kampaň pro roky následující, takže v tomto případě, pokud by se festival rozšiřoval, bude nutné do budoucna brát v potaz proměny cílové skupiny a její potřeby.

6 UŽIVATELSKÝ VÝZKUM

6.1 Popis

Dobrý výzkum je o kladení více a lepších otázek a kritickém přemýšlení o odpovědích. Pokud se to udělá dobře, ušetří vašemu týmu čas a peníze tím, že omezí neznámé a vytvoří pevný základ pro vybudování správné věci tím nejefektivnějším způsobem.⁵⁵

Celkový uživatelský výzkum, který jsem prováděl, byl kvalitativního charakteru, složen ze dvou částí, které od sebe dělilo 30 dní, a jehož výsledky byly pro moji práci doporučující a formující.

„Uživatelský výzkum je způsob, jak získat vhled do uvažování lidí – např. potenciálních návštěvníků vašeho webu. Cílem výzkumu je minimalizovat riziko, že vytvoříte nesmyslný výstup, protože na webu nebude to, co lidé potřebují.“⁵⁶

6.2 Cíl výzkumu

Cílem výzkumu bylo ověření mých designerských a myšlenkových záměrů v průběhu času respondenty. Jednalo se o potvrzení či vyvrácení mého designerského přístupu k celé akci, obdržení zpětné vazby, která by mohla projekt posunout dále, a v neposlední řadě sloužil výzkum i pro obecné podložení výsledků mé práce vůči partnerům a sponzorům akce, kterým byl vizuál prezentován.

6.3 Respondenti

Respondenty výzkumu byla skupina 11 lidí ve věku od 22 do 47 let, kteří se zabývají designerskou tematikou, UI/UX, či se pohybují v šachovém prostředí, aktivně se účastnili

⁵⁵ HALL Erica, Just Enough Research, A Book Apart, 2019, 186 s., ISBN 978-1-937557-88-1

⁵⁶ ŘEZÁČ, Jan. Web ostrý jako břitva: návrh fungujícího webu pro webdesignery a zadavatele projektů. Jihlava: Baroque Partners, 2014, 214 s. ISBN 978-80-87923-01-6.

šachových akcí napříč republikou, ale i v zahraničí nebo měli zkušenosti s aplikací designerských principů v praxi v backendové části vývoje webových stránek a aplikací.

6.4 Otázky

V průběhu první části dotazování byly položeny otevřené otázky, pro co nejširší možnost odpovědí:

Jaká forma oslovení s pozváním na turnaj/festival by pro Vás byla nejpříjemnější s největší šancí na kladnou odpověď směrem k účasti?

Co jsou pro Vás hlavní rozhodovací faktory pro účast na společenské/sportovní akci (případně přímo akci šachové)?

Jaké informace o týdenním turnaji nutně potřebujete, abyste se dokázali rozhodnout pro účast?

Co byste jako potenciální zájemce o turnaj uvítal na webových stránkách festivalu?

Jak moc důležitý je pro Vaše rozhodování vizuál konané akce?

Je pro Vás rozhodujícím faktorem samotná akce, které se chystáte účastnit nebo možnosti doplňkových aktivit k ní?

Ve druhé části výzkumu po vypracování prvotních návrhů byly otázky položeny ve směru výběru jednotlivých variant návrhů dle otázek a subjektivního rozhodování. Sestávala z otázek na logo a jeho varianty, orientaci v menu na webových stránkách či textu pozvánek na samotný turnaj jejich formy.

6.5 Výsledek výzkumu

Z výsledku výzkumu vzešly následující závěry:

Co se prvního kontaktu týče, tak uživatelé nejvíce volili mailový kontakt, ať už skrz mateřský klub nebo přímý kontakt s organizátorem, a sociální sítě (blíže nespecifikováno, zde v drtivé většině záleží na kategorii, kdy dnešní starší uživatelé dle ostatních průzkumů vyhledávají spíše informace na Facebooku, střední a mladší generace využívají spíše Instagram, a nejmladší, veskrze narození po roce 2000, TikTok). V tomto mailu upřednostnili obsah akce, co je jim nabízeno, a na co událost láká s následným, na druhém místě, umístěným webem pro bližší informace, které nebylo možné obsáhnout v prvotním sdělení (například historie turnaje, místní podniky atp.).

Zároveň by na webu ocenili možnosti zjistit rozlosování kol, archiv posledních ročníků turnaje, možnost se přihlásit přes formulář, a v případě koncepce mezinárodního turnaje i jazykovou mutaci.

Celková kvalita vizuálu byl hodnocena spíše jako plus celé akce, ale nebyl na ni ve výzkumu od respondentů kladen důraz. Hlavním bodem pro rozhodnutí nadále zůstával obsah akce, kdy by pro ně vizuál, pokud by nebyl vyloženě např. urážlivý, neměl žádný nebo jen nepatrný vliv na rozhodování.

Z návrhů k hodnocení ve výzkumu vzešlo jasné rozhodnutí pro co nejjednodušší a zároveň co nejrelevantnější logo akce, které by pochopili, a souzněli s ním, účastníci akce alespoň ve většinové míře a zároveň přehledná komunikace celé akce před jejím průběhem společně s jazykovou mutací propozic pro zahraniční účastníky.

6.6 Závěr výzkumu

Celkově můžu zhodnotit tento výzkum jako přínosný a obohacující, jelikož mi byl schopen otevřít oči do různých koutů jinak, než jsem se nad vizuálem zamýšlel před ním. Jeho důsledkem se ustálilo vizuální pojetí loga, způsobu komunikace turnaje směrem k veřejnosti, forma propagace, vyjasnil se počet, případně nutnost, funkcí stránek a v neposlední řadě mne pomohl ve složitých chvílích s rozhodováním, což mělo za následek zvýšenou efektivitu práce na základě jasně definovaných přání koncových uživatelů.

7 INSPIRACE, KONCEPCE

7.1 Inspirace

„Moje hledání metodologie pro vytváření systémů pro návrh rozhraní mě přivedlo k hledání inspirace v jiných oborech a odvětvích. Vzhledem k tomuto úžasně složitému světu, který jsme vytvořili, se zdálo být přirozené, že podobné problémy, z nichž jsme se mohli poučit a které jsme si mohli vzít, by řešily jiné obory. Jak se ukazuje, řada dalších oborů, jako je průmyslový design a architektura, vyvinula inteligentní modulární systémy pro výrobu nesmírně složitých objektů, jako jsou letadla, lodě a mrakodrapy.“⁵⁷

Velkou inspirací pro mě byly weby a vizuály projektů a akcí zmíněných v teoretické části, ze kterých jsem se snažil vybrat fungující prvky jak vizuální, tak z hlediska UX webu, případně propagace samotné akce.

Obecně ze šachových akcí bylo jen málo z čeho vybírat, takže jsem spíše musel spojovat prvky z jiných sportovních akcí. Snad až na výjimku barevnosti, která se u šachové akce přímo nabízela, a která byla i podpořena výsledkem uživatelského průzkumu.

Nejpřínosnějšími pro mě byly akce šachového turnaje kandidátů, který jako jedna z mála šachových akcí splňoval nároky dnešní doby z hlediska použitelnosti, zapamatovatelnosti a estetiky vizuálu a jeho použití, a zároveň mistrovství světa ve fotbale v Kataru, které mělo výbornou stránku jak vizuální a elegantní, tak i uživatelskou z hlediska ghost elementů při načítání stránek atp., což by mohlo pomoci udržet potenciální uživatele a zájemce o turnaj na stránce při větším množství dat.

⁵⁷ FROST Brad, Atomic Design, 2016, 189 s., ISBN 9780998296609

7.2 Koncepce

Nejtěžší částí, jak s prací začít, bylo s ní vůbec, obligátně, začít. V prvotní fázi bylo nutné si uvědomit, o jak velkou akci se bude jednat, což se mi z pozice organizátora dělalo snáz, avšak hlavním problémem byla jistá neurčitost vzhledem k charakteru akce jakožto prvního ročníku. Z výchozích údajů jsem tedy mohl pracovat s akcí rozměrově mezi 80-120 účastníky, a rozpočtem mezi 120-150 000 Kč, ve kterém musely být obsaženy všechny výdaje s akcí spojené. Z prvotních idejí jsem postupně začal tvarovat možné varianty pro logo akce, od kterého jsem se chtěl odrazit k celkovému vizuálu s použitím aktuálních trendů společně s určitou uzavřeností a konzervativním či konzervativnějším přístupem šachových akcí.

8 POSTUP PRÁCE

8.1 První fáze – Návrhy, zkoušky, skici, přemýšlení

V první fázi asi jako u každé práce, jsem začal s postupným rozmýšlením nad věcmi, které jsem mohl vidět v ukázkách v teoretické části a dalšími vjemy, kterými jsem svým okolím byl ovlivněn. Zprvu jsem rozmýšlel nad celkovým počtem prvků, kde se bude vizuální identita objevovat a používat, nad celkovou koncepcí identity jako takové, kdy vznikaly různé varianty ilustrací a doplňkových materiálů, log atp. Byť jsem u akce věděl s velkým předstihem, jakým směrem bych ji chtěl koncipovat, začaly tu mírné trable z kumulace funkcí organizátora a vizuálního tvůrce. V prvotní fázi se podařily opravdu velké kousky s navýšením rozpočtu až na konečných 280 000 Kč, což značně otevřelo možnosti pro přemýšlení nad lepším tiskem a obecně propagační turnaje, takže jsem musel přenastavit své myšlení z původně vcelku low-budget akce na akci, která už snese daleko těžší kritéria. V prvotní fázi to pro mě znamenalo skloubení jak dovolenkové akce, tak i turnaje, který bude mít svoji úroveň, a měl by být o několik levelů povýšen nad ostatními lokálními a regionálními akcemi stejného ražení. Proto jsem se začal velmi orientovat na přístupy turnajů konaných v Praze, které daleko lépe odrážely správné možnosti využití rozpočtu vzhledem k designu, jeho distribuci ke koncovým uživatelům a zájemcům. Najednou se totiž ze snahy vytvořit vizuál pro menší, regionální, akci stal úkol vytvořit vizuál a propagaci akce minimálně krajského významu s mezinárodní účastí. Výzva.

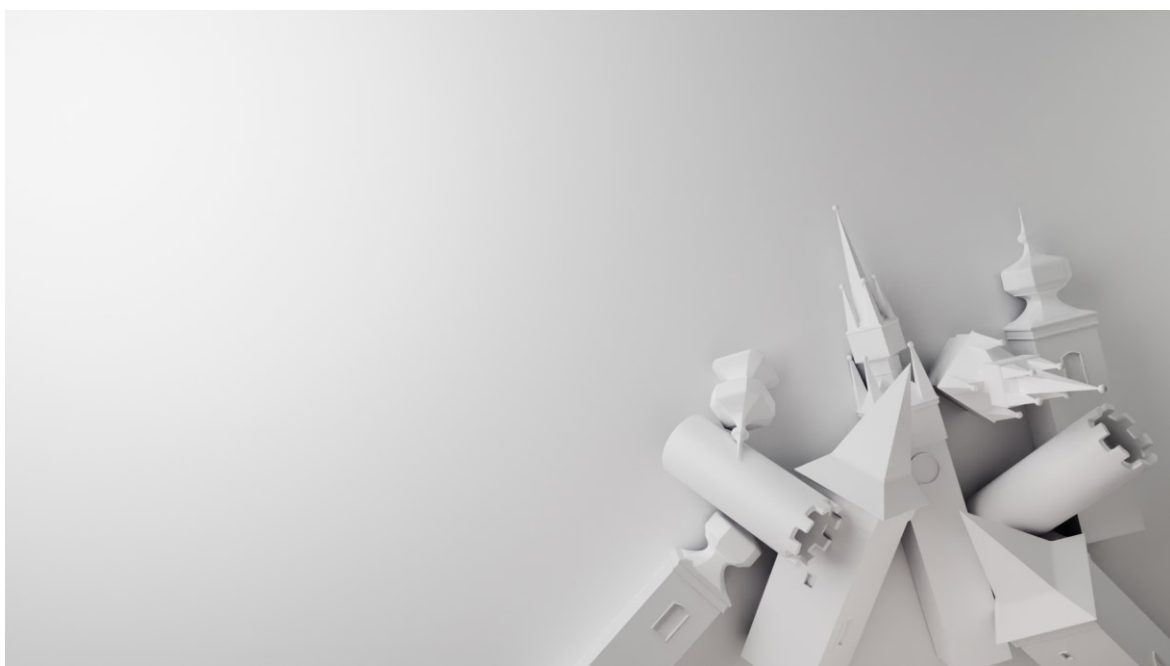


Obrázek 39 – Skici loga⁵⁸

⁵⁸ Vlastní návrh autora

8.2 Druhá fáze – Formování

Hned na začátku této fáze jsem začal cítit, že jsem si na svá bedra naložil možná až moc věcí, a proto jsem se snažil si práci usnadnit tak, abych se jí byl stále schopný plně věnovat. Náhle jsem si uvědomil, že jsem grafikem, organizátorem akce, zároveň copywriterem, hlavním odpovídačem na dotazy a v neposlední řadě vyslancem na všechna důležitá setkání se sponzory atp. Prostě jsem byl najednou zahlcen množstvím otázek s nutností najít odpověď z různých sfér zájmů a práce. Pod tíhou této situace mi nezbývalo nic jiného než se zaměřit na to, jak práci zefektivnit. V rámci tohoto procesu jsem narazil na užitečné služby typu FeedHive, která umožňuje propojení mnoha sociálních sítí a profilů na jednom místě, a tím šetří čas při případném postování na více platformách. Dalším podobným zefektivněním například pro tvorby stránek bylo nalezení a částečné osvojení si pluginu pro program Figma jménem Builder.io, který je schopen v základní formě velmi napomoci v tvorbě webových stránek přímo z Figma za použití .html, .css a .js souborů, které jsou poté snadno a rozumně editovatelné do finální potřebné podoby. Samozřejmě nezvládne vše, ale dalo by se říct, že pomůže s čímkoliv, co není zrovna interaktivní formulář. Tato část byla hodně o hledání přístupů a o velkém množství učení se nových věcí v rámci stávajících znalostí, rozšiřování si obzorů atp. Samozřejmě jsme se věnoval i designové činnosti, a byla to fáze, kdy jsem se snažil dohromady skloubit již vybrané písmo pro akci s 3D ilustracemi pro statickou prezentaci například na Facebooku, případně i v jiných statických médiích. V této fázi již bylo rozhodnuto o využití volných písem z platformy Google Fonts, a to konkrétně Unbounded pro nadpisy atp. a Inter pro delší texty.



Obrázek 40 – Ukázka prvotních kompozic pro propagaci na sociálních sítích⁵⁹

8.3 Třetí fáze – Prefinální podoba vizuálu a úpravy

Mravenčí práce. Bezsporu. A rozhodně fáze, kdy jsem sám cítil, že nabírám největší zpoždění. Dohnalo mě vysoké pracovní nasazení z předchozích částí práce, které stále na

⁵⁹ Vlastní návrh autora

žádné frontě nemělo naprosto jistý a hmatatelný výsledek, se kterým bych byl naprosto jistě spokojen. Dostavila se i částečná skepse, zda je reálné dosáhnout počtu účastníků, který jsme si s ostatními organizátory vytyčili. Byť tato fáze trvala snad měsíc, tak jsem byl schopný se z ní, i pod vlivem dobrých zpráv a získáním záštity starostky města Znojma a senátora za Znojmsko, odrazit zase k pozitivnímu smýšlení nad akcí, což se okamžitě projevilo v práci na samotné akci. Podařilo se mi po této krizi dokončit hlavní část vizuálu, přístupy, které budou využity a aplikovány v tiskovinách, na webu atp. Nedalo by se to zatím nazývat grafickým manuálem a podobně, ale rozhodně posun. Zároveň v této časové části již bylo potřeba započít první propagaci akce napříč veřejností, která byla dle výzkumu stanovena na mailovou komunikaci, takže jsem se najednou ocitl na rozcestí, kde jsem byl nucen se definitivně rozhodnout pro použití těchto vytvořených principů bez možnosti vzít je zpět. Ve výsledku to bylo velmi osvobozující. Na světě byly propozice akce ve dvou jazykových mutacích (angličtina a němčina), pozvánka na akci a zároveň logo pro umístění v propozicích, a začala ostrá část jak vizuální, tak i propagační. Podařilo se nám propagaci umístit na nejčtenější šachový web v ČR nsh.cz a oficiální svazovou šachovou stránku pro ČR chess.cz, což byl výborný start. Díky databázi kontaktů na vedoucí jednotlivých klubů v republice se nám, podařilo na každou jednotlivou mailovou adresu dopravit oznámení o konání akce společně s propozicemi a odkazy na Facebookovou stránku akce a web. Díky tomuto kroku se nám potenciálně podařilo oslovit až 7 000 potenciálních účastníků. Další destinací stejného typu bylo Slovensko, kde se tímto stejným způsobem podařilo oslovit dalších potenciálních 2 500 účastníků. Zároveň ve stejném čase v ohledu propagace akce proběhla dohoda s městem Znojmem o předání stránky akce a případně dalších příspěvků do budoucna na oficiálních sociálních sítích města s dosahem okolo 60 000 lidí, z nichž je ovšem velmi těžké určit, koho by případně daná akce opravdu zajímala. To, že tento způsob komunikace zapůsobil na sebe nedalo dlouho čekat, a začali se nám ozývat první zájemci i

z řad velmistrů (jako například Vojtěch Plát, několikanásobný mistr ČR v šachu) i mezinárodních mistrů. Velkou zajímavostí pro nás jako organizátor byl první přihlášený cizinec z Polska, z Poznaně, kde jsme žádnou kampaň nevedli, což nás utvrdilo ve správnosti tohoto kroku a o organickém šíření mezi šachisty samotnými. Jistá improvizace v ještě nedokončené vizuální identitě probíhala v tomto čase vůči prezentacím tvořeným pro prezentování akce potenciálním sponzorům, jelikož byla akce již v plném proudu příprav společně s tvorbou grafické a komunikační stránky, bylo nutné části vizuálu již používat v rámci propagace ještě před jejich dokončením. Z původních obav, jak moc se bude vizuál lišit, a zda-li bude celá akce v případě proměny do finálního vzezření stále věrohodná i pro první sponzory, kteří měli tu čest se seznámit s prvotní verzí, byly nakonec všechny liché, což i znamenalo velkou podporu a ochotu přizpůsobovat se změnám v prakticky začínajících projektech, což mě osobně potěšilo, a dodalo mi to velkou motivaci pro další práci na projektu.





PROPOZICE

PROPOSAL
VORSCHLAG



znojemska-rotunda-open.cz
znojemska.rotunda.open@gmail.com

19. _____

OBNOVENÍ ŠACHOVÉHO FESTIVALU

_____ 26. 8. 2023

Obrázek 41 – Ukázka části finálních kompozic a loga pro propagaci na sociálních sítích⁶⁰

⁶⁰ Vlastní návrh autora

8.4 Čtvrtá fáze – Aplikace vizuální identity

Po dokončení všech nutných částí pro možnost aplikace jsem se přesunul přímo k této možnosti. Dvěře, co se týče možností aplikace byly široce otevřeny dokořán, a postupoval jsem dle předpokladů, co na akci bude přímo potřeba, jelikož v tomto směru neexistovalo žádné oficiální zadání. Snažil jsem se obecně promyslet co nejvíce variant a co nejvíce možností aplikace, byť by se v závěrečné fázi třeba nepoužily. Šlo o to vytvořit možné návrhy a ukázky pro příští ročníky, ve kterých by například dnes nepotřebné vizuální prvky a materiály mohly najít uplatnění. V rámci letošního ročníku jsem pracoval s vytvořením layoutu pro turnajovou brožuru, jmenovky jednotlivých hráčů, které budou rozmístěny před jednotlivými koly turnaje, webovou stránkou, propozicemi, pozvánkou, mailovým podpisem, layoutem pro použití na sociálních sítích, odznakem rozhodčího, kartou pro turnajovou slevu na vstup do znojemských památek dohodnutých s městem Znojmem, diplomy, partiáře a případné menší reklamní předměty typu propisky atp.



Znojemska Rotunda OPEN 2023

Propozice k obnovenému šachovému festivalu
hranému jako přebor okresu Znojmo ve vážném šachu

pod záštitou starostky města Znojma Ing. Ivany Solařové
a senátora za Znojemsko Mgr. Tomáše Třetiny

Termín:	19. 8. – 26. 8. 2023
Místo konání:	Loucký klášter ve Znojmě – Klášterní, 671 81 Znojmo (štukové sály)
Turnaje a zápočet:	Turnaj A – FIDE OPEN: FIDE ELO a LOK ČR Turnaj B – do 1900 ELO: LOK ČR Turnaj C – Bleskový turnaj: Bez zápočtu na ELO
System hry:	Turnaj A a B: Švýcarský na 9 kol, hraje se dle aktuálních pravidel FIDE a Soutěžního řádu ŠSČR Turnaj C: Švýcarský na 11 kol, hraje se dle aktuálních pravidel FIDE a Soutěžního řádu ŠSČR
Hrací tempo:	Turnaj A: 2x90 minut na 40 tahů, 30 minut do konce partie, bonus 30 s za každý provedený tah během celé partie Turnaj B: 2x90 minut/30 s za každý provedený tah Turnaj C: 2x3min/2s na tah
Pomocné hodnocení:	1. Vzájemné partie mezi hráči, o které se jedná (dle sys. FIDE) 2. Buchholz bez výsledku soupeře s nejnižším bodovým ziskem 3. Buchholz 4. Sonnenborn-Berger 5. Vícekrát černé
Čekací doba:	Turnaj A a B: 30 minut
Pořadatel:	Agentura rotunda s. r. o.
Ředitel turnaje:	Ing. Zdeněk Molík
Technicko-org. ředitel turnaje:	BcA. Jakub Marek
Hlavní rozhodčí:	Turnaj A – FIDE OPEN: Ing. Martin Šmajzr, FA Turnaj B – do 1900 ELO: Radek Skoumal, R2 Turnaj C – Bleskový turnaj: Ing. Martin Šmajzr, FA
Občerstvení:	V průběhu turnaje bude v hracím prostoru zajištěna možnost zakoupení si kávy, čaje, nápojů, domácích cukrovinek a dalších pochutin.
Doprovod:	Každý hráč mladší 18 let musí mít vlastní doprovod, osobu starší 18 let, která za tohoto hráče zodpovídá.

Obrázek 42 – Ukázka části finálních propozic strana 1⁶¹

⁶¹ Vlastní návrh autora

Časový rozpis festivalu:

Sobota 19. 8.	10.00 – 13.00 prezence (A+B)	13.15 – 14.15 zahájení	14.30 – 1. kolo (A+B)
Neděle 20. 8.	9.00 – 10.00 prezence (C)	10.15 – 14.00 Turnaj C	16.00 – 2. kolo (A+B)
Pondělí 21. 8.			16.00 – 3. kolo (A+B)
Úterý 22. 8.			16.00 – 4. kolo (A+B)
Středa 23. 8.	9.00 – 5. kolo (A+B)		16.00 – 6. kolo (A+B)
Čtvrtek 24. 8.			16.00 – 7. kolo (A+B)
Pátek 25. 8.			16.00 – 8. kolo (A+B)
Sobota 26. 8.	9.00 – 9. kolo (A+B)	16.00 – vyhlášení (A+B)	18.00 – B-F Party

Prvních 7 šachovnic Turnaje A bude přenášeno online.

Po vyhlášení výsledků bude až do večera pro zájemce následovat Barbecue-Feedback Party s grilováním/opékáním, vínem, kytarou, volnými partiiemi a možností osobní zpětné vazby pro pořadatele na příští ročník. (Při prezenci bude vytvořen předběžný seznam hráčů se zájmem o sobotní grilování). Místo konání ještě bude upřesněno při prezenci (pro účastníky Turnaje A nebo B, kteří se zároveň zúčastní Turnaje C – Bleskového turnaje, bude B-F Party akce zdarma, ostatní 100 Kč).

Důležité upozornění: Hráč pozbývá nároku na cenu v případě neohlášení své případné neúčasti před losem následujícího kola a rovněž v případě absence na závěrečném vyhlášení.

Přihlášky:

přes formulář na webových stránkách www.znojemska-rotunda-open.cz (zprovoznění webu v průběhu dubna 2023) nebo je možnost k přihlášení využít mail znojemska.rotunda.open@gmail.com

V případě přihlášení přes email do obsahu uveďte:

- Jméno
- Příjmení
- Rok narození
- FIDE ID (pokud Vám nebylo uděleno, napište)
- Č. LOK (platí pro české hráče)
- Turnaj A nebo B
- Účast na bleskovém turnaji C (ANO/NE/NEVÍM)
- Účast na Barbecue-Feedback Party (ANO/NE/NEVÍM)

Jako předmět uveďte PŘIHLÁŠKA - *Jméno přihlašovaného hráče.

V případě hromadného přihlášení HROMADNÁ PŘIHLÁŠKA - *Název oddílu.
Do obsahu poté vše uvedené výše za každého hráče.

Platby vkladů prosíme vždy provádět jednotlivě za každého hráče, děkujeme.

Dotazy, bližší informace (CZ/EN): na mailu znojemska.rotunda.open@gmail.com,
do předmětu uveďte DOTAZ nebo INFO

8.5 Pátá fáze – Další kroky v rámci propagace a aplikace vizuální

identity do doby konání turnaje, v době jeho průběhu a po skončení

V rámci dalších kroků, které následují v souvislosti s celou prací, a jsou na ni přímo navázány, a pro jejichž tvorbu bude vytvořena identita podkladem, bude orientační systém v místě konání (který se přesně bude ještě odvíjet co se směrovek a názvů týče od toho, jak bude celý prostor rozložen). Zároveň bude součástí této návazné práce i obsah a samotný copywriting pro jednotlivé eventy a části brožur, které budou předávány účastníkům před prvním kolem turnaje. Důležitou součástí budou i doprovodné akce, na které zatím vznikala propagace jen velmi okrajově, jelikož jsou stále ve fázi vyjednávání, a tudíž zatím není určena jejich finální podoba. Účastníci byli informováni o možnosti a upřesnění tohoto programu předem, takže s ním zároveň počítají, ale zároveň nám to jako organizátorům dává velkou volnost a menší závaznost, tudíž potřebu grafiky na tyto události až v pozdější fázi příprav.

ZÁVĚR

Naprosto bez obalu. Byla to výzva, a pěkná morda. Ale stálo a stojí to za to. V závěrečné fázi už se mi opět dostává zpět energie do tohoto projektu ze všech stran vložená, a vypadá to po všech stránkách i na velmi dobrou a kvalitní, novou, šachovou akci v kalendáři, takže už teď, daleko do zahájení turnaje, je úkol prakticky splněn. Naučil jsme se mnoho nového, mnoho nových dovedností, o kterých jsem na začátku ani neuvažoval, že bych je mohl potřebovat, ale ve výsledku jsou to právě ty, co mě mohou výrazně formovat do mé tvorby a směřování dále. Rozhodně jsem si představoval původně skloubení všech možných rolí jako pohodu a až trochu naivně srandu, ale tato bohorovnost mě velmi rychle doběhla. Přes fáze psychického úpadku teď ke konci ale vše míří ke zdárnému a úspěšnému závěru, a už se upřímně těším, jak celá akce proběhne, a věřím, že mi může otevřít hodně doposud zavřených dveří. Bez podpory a konzultace okolí by ovšem tato práce jen velmi těžce vznikala, jelikož mě mí přátelé a rodina podrželi v těch nejhorších momentech, a umožnili mi tím užívat si vybudované vizuální identity společně s celou akcí.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] RAND, Paul; PLACE, Michael C. Corporate Identity. New York: Princeton Architectural Press, 1993. ISBN 1-56898-080-0.
- [2] SEDDON, Tony. Vizuální komunikace. Praha: Slovart, 2012. ISBN 978-80-7209-961-3.
- [3] KOTLER, P. a KELLER, K. L. Marketing management. Praha: Grada, 2013, s. 224. ISBN 978-80-247-4150-5
- [4] AAKER, D. A. Building Strong Brands. New York: Free Press, 2011, s. 112. ISBN 978-14-516-7475-0
- [5] NIELSEN Jakob, Web.Design, Praha: Softpress, 2002, s. 382. ISBN 80-86497-27-5
- [6] TWEMLOW Alice, K čemu je grafický design?, Praha: Slovart, s. 256, ISBN 978-80-7391-027-3
- [7] SAMARA, Timothy. Grafický design: základní pravidla a způsoby jejich porušování. V Praze: Slovart, 2008. s. 272. ISBN 978-80-7391-030-3.
- [8] ŘEZÁČ, Jan. Web ostrý jako břitva: návrh fungujícího webu pro webdesignery a zadavatele projektů. Jihlava: Baroque Partners, 2014, 214 s. ISBN 978-80-87923-01-6.
- [9] FROST Brad, Atomic Design, 2016, 189 s., ISBN 9780998296609
- [10] HALL Erica, Just Enough Research, A Book Apart, 2019, 186 s., ISBN 978-1-937557-88-1

SEZNAM POUŽITÝCH INTERNETOVÝCH ZDROJŮ

Prague Chess Festival. Redirecting to /en/2023 [online]. Dostupné z: <https://praguechessfestival.com/en/2023>

Schedule | Prague Chess Festival. Redirecting to /en/2023 [online]. Dostupné z: <https://praguechessfestival.com/en/2023/clanek?id=315>

Jihomoravský šachový svaz . Jihomoravský šachový svaz [online]. Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://jmsschess.cz>

Přihlašujte se na Šachovou akademii | Jihomoravský šachový svaz . Jihomoravský šachový svaz [online]. Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://jmsschess.cz/2023/04/prihlasujte-se-na-sachovou-akademii/>

Šachový svaz České republiky. Šachový svaz České republiky [online]. Copyright © 2018 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.chess.cz>

Hráči – vyhledávání « Šachový svaz České republiky. Šachový svaz České republiky [online]. Copyright © 2018 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.chess.cz/hraci-vyhledavani/>

Výběr kraje « Šachový svaz České republiky. Šachový svaz České republiky [online]. Copyright © 2018 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.chess.cz/souteze/vyber-kraje/>

Czech Open 2023. Czech Open 2023 [online]. Dostupné z: <https://www.czechopen.net>

Novinky | Czech Open 2023. Czech Open 2023 [online]. Dostupné z: <https://www.czechopen.net/cz/novinky/>

OPEN KLATOVY, Šachklub Sokol Klatovy, [online]. Dostupné z: <https://www.openklatovy.cz/openklatovy/default.asp>

OPEN KLATOVY, Šachklub Sokol Klatovy, [online]. Dostupné z:
<https://www.openklatovy.cz/openklatovy/turnaj.asp>

Šachový festival Plzeň 2023 - 19. - 26. 8. 2023. Šachový festival Plzeň 2023 - 19. - 26. 8. 2023 [online]. Dostupné z: <https://www.sachovyfestivalplzen.cz>

2022 Grand Chess Tour | Grand Chess Tour. Grand Chess Tour [online]. Dostupné z:
<https://grandchesstour.org/2022-grand-chess-tour/overview>

What We Do | Grand Chess Tour. Grand Chess Tour [online]. Dostupné z:
<https://grandchesstour.org/content/what-we-do>

International Chess Federation. International Chess Federation [online]. Copyright © 2023 FIDE International Chess Federation. All Rights Reserved. No part of this site may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any way or by any means [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.fide.com>

FIDE Ratings and Statistics. FIDE Ratings and Statistics [online]. Copyright © 2022 FIDE International Chess Federation. All Rights Reserved. No part of this site may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any way or by any means [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://ratings.fide.com>

News - Tata Steel Chess Tournament. Tata Steel Chess Tournament 2023 [online]. Copyright © 2023 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://tatasteelchess.com/news/>

News - Tata Steel Chess Tournament. Tata Steel Chess Tournament 2023 [online]. Copyright © 2023 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://tatasteelchess.com/news/>

FIDE Candidates Tournament 2022. FIDE Candidates Tournament 2022 [online]. Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://candidates.fide.com>

FIDE Candidates Tournament 2022. FIDE Candidates Tournament 2022 [online]. Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://candidates.fide.com>

Official Website of the Australian Open 2023 | AO. Official Website of the Australian Open 2023 | AO [online]. Copyright © 2023 Tennis Australia. [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://ausopen.com>

Australian Open Tennis Players | AO. Official Website of the Australian Open 2023 | AO [online]. Copyright © 2023 Tennis Australia. [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://ausopen.com/players>

Roland-Garros - The 2023 Roland-Garros Tournament official site. [online]. Copyright ©Julien Crosnier [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.rolandgarros.com/en-us/>

Draws - Roland-Garros - The 2023 Roland-Garros Tournament official site. [online]. Copyright ©2022 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.rolandgarros.com/en-us/results/SM>

F1 - The Official Home of Formula 1® Racing. F1 - The Official Home of Formula 1® Racing [online]. Copyright © 2003 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.formula1.com/en.html>

Video. F1 - The Official Home of Formula 1® Racing [online]. Copyright © 2003 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.formula1.com/en/video.html>

Olympic Games, International Olympic Committee, [online]. Dostupné z: <https://olympics.com/en/>

Olympic Games, International Olympic Committee, [online]. Dostupné z: <https://olympics.com/en/>

Official website of Tour de France 2023. [online]. Copyright © ASO [cit. 19.04.2023].
Dostupné z: <https://www.letour.fr/en/>

The official site of the NBA for the latest NBA Scores, Stats & News. | NBA.com. The
official site of the NBA for the latest NBA Scores, Stats & News. | NBA.com [online].
Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.nba.com>

Official NBA Stats | Stats | NBA.com. The official site of the NBA for the latest NBA
Scores, Stats & News. | NBA.com [online]. Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z:
<https://www.nba.com/stats>

The official site of the NBA for the latest NBA Scores, Stats & News. | NBA.com. The
official site of the NBA for the latest NBA Scores, Stats & News. | NBA.com [online].
Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.nba.com>

FIFA [online]. Dostupné z:
<https://www.fifa.com/fifaplus/en/tournaments/mens/worldcup/qatar2022>

FIFA [online]. Dostupné z:
<https://www.fifa.com/fifaplus/en/tournaments/mens/worldcup/qatar2022/knockout-and-groups>

FIFA [online]. Dostupné z:
<https://www.fifa.com/fifaplus/en/tournaments/mens/worldcup/qatar2022/scores-fixtures?country=CZ&wtw-filter=ALL>

FIFA [online]. Dostupné z:
<https://www.fifa.com/fifaplus/en/tournaments/mens/worldcup/qatar2022/qatar-highlights>

Andoni, A. (2021). The Importance of Personalization in Web Design. International Journal
of Emerging Trends & Technology in Computer Science (IJETTCS), 10(4), 332-335.

Just a moment.... Just a moment... [online]. Dostupné z: <https://neilpatel.com/blog/amp-guide-for-marketers/>.

Co znamená responzivní web a proč ho chtít?. Experten in der digitalen Welt | Rascasone [online]. Copyright © [cit. 12.04.2023]. Dostupné z: <https://www.rascasone.com/cs/blog/co-je-responzivni-web>

Rozšířená a virtuální realita v médiích a marketingu: Pohlcující kampaně. YORD – AR, VR & Metaverse Studio [online]. Copyright © 2023 YORD [cit. 12.04.2023]. Dostupné z: <https://yordstudio.com/cs/rozsirena-a-virtualni-realita-v-mediich-a-marketingu-pohlujici-kampane-2/>

Web design pro začátečníky: tipy, pravidla a trendy 2023. Experten in der digitalen Welt | Rascasone [online]. Copyright © [cit. 12.04.2023]. Dostupné z: <https://www.rascasone.com/cs/blog/webdesign-tipy-pravidla-trendy>

Odborný článek: Jak na internet: Ochrana osobních údajů. Metodický portál / Odborné články [online] [cit. 12.04.2023]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/internet/19331/JAK-NA-INTERNET-OCHRANA-OSOBNICH-UDAJU.html>

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

SEZNAM OBRÁZKŮ

- Obr. 1– Ukázka webu Prague International Chess Festivalu – úvodní stránka
- Obr. 2 – Ukázka webu Prague International Chess Festivalu – harmonogram akce
- Obr. 3 – Ukázka webu JmŠS – úvodní stránka
- Obr. 4 – Ukázka webu JmŠS – článek a kalendář
- Obr. 5 – Ukázka webu ŠSČR – úvodní stránka
- Obr. 6 – Ukázka webu ŠSČR – vyhledávání
- Obr. 7 – Ukázka webu ŠSČR – soutěže družstev
- Obr. 98– Ukázka webu CZECH OPEN 2023 – úvodní stránka
- Obr. 9 – Ukázka webu CZECH OPEN 2023 – novinky
- Obr. 10 – Ukázka webu OPEN KLATOVY – úvodní strana
- Obr. 11 – Ukázka webu OPEN KLATOVY – sekce o turnaji s ukázkou článků
- Obr. 12 – Ukázka webu Šachový festival Plzeň – úvodní stránka s přehledem článků
- Obr. 13 – Ukázka webu Grand Chess Tour – stránka s výsledky z roku 2022
- Obr. 14 – Ukázka webu Grand Chess Tour – sekce „o nás“
- Obr. 15 – Ukázka webu FIDE – úvodní stránka
- Obr. 16 – Ukázka webu FIDE – stránka s ukázkou ratingů a vyhledávání v databázi
- Obr. 17 – Ukázka webu TATA STEEL CHESS 2023 – úvodní strana
- Obr. 18 – Ukázka webu TATA STEEL CHESS 2023 – články
- Obr. 19 – Ukázka webu Candidates Tournament 2022 – úvodní stránka
- Obr. 20 – Ukázka webu Candidates Tournament 2022 – výsledková listina
- Obr. 21 – Ukázka webu Candidates Tournament 2022 – práce s typografií a elementy
- Obr. 22 – Ukázka webu AO – úvodní stránka
- Obr. 23 – Ukázka webu AO – přihlášení hráči
- Obr. 24 – Ukázka webu Roland Garros – úvodní stránka

- Obr. 25 – Ukázka webu Roland Garros – strom play-off
- Obr. 26 – Ukázka webu F1 – úvodní stránka
- Obr. 27 – Ukázka webu F1 – video obsah stránky
- Obr. 28 – Ukázka webu Olympics.com – úvodní stránka
- Obr. 29 – Ukázka webu Olympics.com – Ukázka stránky pro nejbližší olympijské hry
- Obr. 30 – Ukázka webu Le Tour de France – úvodní stránka
- Obr. 31 – Ukázka webu Le Tour de France – ukázka článků a rankingů
- Obr. 32 – Ukázka webu NBA – úvodní stránka
- Obr.33 – Ukázka webu NBA – statistiky
- Obr. 34 – Ukázka webu NBA – články
- Obr. 35 – Ukázka webu FIFA World Cup Qatar 2022 – úvodní stránka
- Obr. 36 – Ukázka webu FIFA World Cup Qatar 2022 – vyřazovací pavouk
- Obr. 37 – Ukázka webu FIFA World Cup Qatar 2022 – výsledky zápasů a možnost sledování přenosů v dané zemi dle uživatele
- Obr.38 – Ukázka webu FIFA World Cup Qatar 2022 – ukázka „ghost elementu“ využitého na stránkách při načítání obsahu
- Obr.39 – Skici loga
- Obr.40 – Ukázka prvotních kompozic pro propagaci na sociálních sítích
- Obr. 41 – Ukázka části finálních kompozic a loga pro propagaci na sociálních sítích
- Obr. 42 – Ukázka části finálních propozic strana 1
- Obr. 43 – Ukázka části finálních propozic strana 2

