

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta Pedagogická

Diplomová práce

Grafické zpracování hry Albi a její propagace

Bc. Vendula Moulisová

Učitelství výtvarné výchovy pro střední školy a základní umělecké školy

Vedoucí práce: MgA. Mgr. Stanislav Poláček

Plzeň 2014

Zadání BP

Čestné prohlášení:

Prohlašuji, že jsem práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni.....

Podpis:.....

Poděkování:

Touto cestou bych chtěla poděkovat mému vedoucímu bakalářské práce MgA. Mgr. Stanislavu Poláčkovi za odborné vedení, ochotu, cenné rady a připomínky při tvorbě mé práce. Dále Mgr. Jindřichu Lukavskému Ph.D. za rady v didaktické části mé práce a za možnost ověření mé hry v jeho vyučovacích hodinách dějin umění. V neposlední řadě bych chtěla poděkovat mé rodině, která mi po celou dobu mého studia byla velkou oporou.

V Plzni.....

Podpis:.....

Anotace

Cílem mé diplomové práce bylo vytvořit grafické zpracování hry Dějiny výtvarného umění a její propagaci. V rámci mé praktické části vznikla kompletní maketa hry. V části, týkající se propagace, jsem vytvořila logo, manuál jednotného vizuálního stylu, plakát, leták a další propagační prostředky jako jsou trička, tašky, propisovací tužky a další. V teoretické části jsem vysvětlila pojmy, které se týkají propagace a reklamy. Dále jsem zde popsala vývoj mé práce a v didaktické části využití mé hry.

The objective of my diploma work was to create a graphic form of the board game “The History of Fine Arts” and its advertising. As a practical task I created a complete model of the game. In the part of its advertising I created a logo, a visual style guide, a poster, a leaflet, and other promoting materials, e.g. T-shirts, bags, ball pens etc. In the theoretical part of my work I have explained terms related to promoting and advertising. I have also described the evolution of my work and in the didactic section I suggested a practical usage of my game.

Obsah

1 Úvod	8
2 Jednotný vizuální styl	9
2.1 Manuál jednotného vizuálního stylu	9
2.1.1 Logo	10
2.1.2 Barvy	11
2.1.3 Propagační prostředky	12
2.1.3.1 Leták	13
2.1.3.2 Plakát	14
2.1.3.3. Reklamní předměty	16
2.1.3.3.1 Trička	16
2.1.3.3.2 Tašky	17
2.1.3.3.3 Hrnečky	18
2.1.3.3.4 Propisovací tužky	18
2.1.3.3.5 Poznámkový blok	18
3 Hra	19
3.1 Inspirace	19
3.2 Grafické zpracování	20
3.2.1 Obal hry	20
3.2.2 Herní deska	22
3.2.3 Ostatní předměty	23
3.3 Případné rozšíření hry	24
4 Používané grafické programy	25
5 Didaktická část	26
5.1 Obsahy a cíle hry	27
5.2 Testování hry	30
5.2.1 Veřejnost	30

5.2.2 Studenti střední školy	31
5.2.2.1 Hra ve vyučovací hodině.....	32
5.2.2.1.1 Klíčové kompetence a očekávané výstupy.....	33
5.2.3 Lidé se Státní závěrečnou zkouškou z dějin výtvarného umění.....	36
5.3 Dotazník	37
5.3.1 Výsledky dotazníku.....	37
6 Závěr	39
7 Resume	41
8 Seznam použitých zdrojů	42
9 Obrazová příloha	44

1 Úvod

Téma mojí diplomové práce jsem zvolila Grafické zpracování hry Albi a její propagace. Nejprve jsem měla v plánu vytvořit skutečně pouze návrhy grafického zpracování hry na téma Dějiny výtvarného umění a provést její propagaci. Ale postupem času jsme se s mým vedoucím práce domluvili, že vytvořím i kompletní maketu celé hry. Moje desková hra se zabývá dějinami výtvarného umění od pravěku až k modernímu umění. Je určena především studentům středních škol se zaměřením na výtvarné umění, ale může sloužit i široké veřejnosti, která se ráda vzdělává. Inspirací pro mě byla firma Albi, která vyrábí mnoho typů deskových her, i různé vzdělávací sady pro děti. Já osobně vlastním několik těchto her a ještě před tím, než jsem si volila téma mojí diplomové práce, napadlo mě, že když mohou existovat hry o historii Česka, světa, filmu, hudby,... proč by nemohla existovat hra o dějinách výtvarného umění. Protože mě baví počítačová grafika, zadala jsem si téma tak, abych mohla uplatnit mé nápady spojené s grafikou. Moje práce se tím rozdělila na dvě části.

V první části jsem tvořila otázky ke hře a to tak, aby si z nich hráč odnesl co nejvíce poznatků a vědomostí.

V druhé části jsem tvořila nové logo pro firmu Albi, krabici s herní deskou, hrací karty a také propagační prostředky, které by hru měly zviditelnit. Součástí mé praktické práce bylo vytvoření logomanuálu, kde názorně vysvětluji použití loga v různých variantách, možnosti umístění a další informace o logu. Jsou zde ukázány propagační prostředky, na které je nové logo aplikováno.

Teoretická část mé diplomové práce se také dělí do několika částí. Nejprve se věnuji vysvětlení několika pojmů, které se vztahují k reklamě a propagaci. Současně popisují mé postupy práce při řešení jednotlivých úkolů, jako byla tvorba loga a propagačních prostředků.

V další části se věnuji výkladu o samotné hře. Jaká byla původní myšlenka a jak hra Dějiny výtvarného umění postupně vznikala. Budu se zde věnovat otázkám, které ke hře musely vzniknout a pak také grafickému zpracování celé deskové hry.

V poslední části mé práce se věnuji didaktickému záměru. Budu popisovat zda moje hra splnila své cíle, jak hru testovali uživatelé a zda si z této hry odnesli nějaké znalosti.

V práci využívám citací, které jsou označeny kurzívou, uvozovkami a na konci bloku jsou vždy odkázány na poznámku pod čarou, kde je uvedena konkrétní literatura, ze které jsem čerpala. Také používám parafráze, u kterých taktéž uvádím zdroje, ale vkládám je přímo do textu v závorkách.

2 Jednotný vizuální styl

Každá větší firma nabízející zboží nebo službu by měla mít vlastní jednotný vizuální styl. Slouží k tomu, aby si spotřebitel dokázal spojit jednotlivé prvky propagace s firmou, které výrobek nebo služba patří. *„Subjekt, který si přeje být jedinečný – odlišit se od ostatních, a být tak snadno zapamatovatelný, dát veřejnosti najevo svou filozofii – musí vystupovat na veřejnosti vizuálně jednotným a předem dobře promyšleným způsobem. Aby bylo tohoto cíle snadněji dosaženo, musí mít subjekt k dispozici systematicky zpracované principy vizuální komunikace – tzv. Manuál vizuálního stylu. Tímto manuálem se řídí příprava všech vizuálních prostředků, jimiž organizace vizuálně komunikuje s veřejností.“¹*

V rámci mé diplomové práce jsem zpracovala jen některé prvky jednotného vizuálního stylu. Nejprve jsem se věnovala zpracování loga. Vymezila jsem si barevnost, a tu jsem nadále používala v dalších propagačních prostředcích a i v samotné hře. Propagační prostředky jsem zvolila tištěné - plakáty a letáky. Vytvořila jsem také návrhy na některé reklamní předměty. Zvolila jsem trička, tašky, hrnečky, propisovací tužky a poznámkové bloky. Některé z těchto propagačních prostředků jsem ve finální fázi také fyzicky realizovala.

2.1 Manuál jednotného vizuálního stylu

„Příručka, která definuje základní varianty loga, barevnost, písmo a veškeré možnosti manipulace a koordinace se značkou. Slouží pro přesnější komunikaci nejen v rámci

¹ Corporate Identity. *Corporate Identity* [online]. 2008 [cit. 2014-01-22]. Dostupné z: http://unie-grafickeho-designu.cz/corporate-identity-jako-nastroj-budovani-image/#.Ut_mqNJNyt_

*firmy, ale i pro externí dodavatele reklamy či reklamní agentury, tak aby bylo zajištěno konzistentní používání loga.*²

Grafické zpracování manuálu pro firmu Albi jsem vytvořila ve stejných barvách, jako jsem použila pro logo a ostatní propagační prostředky. Tím je na první pohled patrné, o jakou firmu se jedná. Na prvních stránkách je vysvětleno jak pracovat s logem – jeho povolené/zakázané varianty, umístění, barevnost, atd. Dále je popsáno písmo, které se může na předmětech, spojených s firmou Albi, používat. A na konci manuálu jsou vyobrazeny propagační předměty, které se mohou v reklamní kampani využít.

Snažila jsem se vytvořit jednoduchou a přehlednou grafiku jednotného vizuálního stylu. Je v něm uvedeno mnoho důležitých informací, které by měly být na první pohled jednoznačné a rychle čitelné.

2.1.1 Logo

Logo, které jsem tvořila je čistě typografické (textové). Snažila jsem se ho vytvořit podle všech zákonitostí, které logo má mít. Nejdůležitější je, aby logo bylo *„nezaměnitelné (originální), rozpoznatelné (identifikovatelné), zapamatovatelné, nápadité, nadčasové, čitelné, kulturně přizpůsobitelné a rozšiřitelné.*³

Firma Albi, která vyrábí společenské hry, diáře a další dárkové předměty, má své logo typografické. Vzhledem k tomu, že firma vyrábí zboží, které by spotřebiteli mělo přinést zábavu, vzdělání a radost, chtěla jsem logo oživit a vytvořit ho tak, aby z něj bylo na první pohled patrné, o jakou firmu se jedná. V příloze předkládám ukázkou loga, které používá firma Albi [viz. příloha I].

Vývoj mého loga [viz. příloha II] prošel dlouhou cestu, ale již od počátečních návrhů jsem do nákresů hodně zapojovala barvy. Písmo jsem zkoušela různě deformovat, oživovat jednoduchými grafickými prvky, používala jsem jak tiskací, tak i psací písmo a tvořila jsem si vlastní fonty pro značku.

² Grafický manuál. *Grafický manuál* [online]. 2010 [cit. 2014-01-22]. Dostupné z: <http://graficke-studio.tridvajedna.cz/graficke-manualy>

³ Logo. *Logo* [online]. 2010 [cit. 2014-01-22]. Dostupné z: http://unie-grafickeho-designu.cz/vlastnosti-dobreho-loga-obsahly-clanek/#.Ut_nwtJNyt8

V prvních verzích jsem používala verzálky, které jsem protahovala a ze vzniklých tvarů jsem tvořila tvary, které jsem pak vybarvovala. Zajímavé pro mě bylo, že právě z těchto prvních variant vyšlo finální logo. Další nápad byl vytvořit logo ze silnějších tahů a doplnit ho o nějaké grafické prvky, které by ho tvořilo hravějším. Také jsem stále pracovala s pestrými barvami, které mají logo oživit.

Zkoušela jsem používat psací písmo, které působí lehčeji a v některých případech i hravěji. Díky tomu, že písmena L a B v názvu tvoří oka, to mě vybídlo ke znázornění smajlíka nebo také veselých očí. Tato varianta ale byla příliš dětská na to, že hra je určena spíše pro dospělé lidi.

V další verzi jsem pracovala pouze s obrysem nápisu, který jsem různě přerušovala, ale i propojovala s dalšími písmeny. Mezi posledními variantami bylo logo vytvořené z vlastního fontu a ve kterých jsem pracovala hlavně s barvami. A to konkrétně s barevnými, duhovými přechody.

Finální logo je vytvořeno pomocí silnějších tahů a je doplněné pestrými barvami. Barevné výplně mohou v člověku vyvolat dojem, že se jedná o jednoduché geometrické tvary. Tyto tvary společně s jejich barevností mají působit vesele a hravě. Když jsem řešila finální verzi, měla jsem vytvořenou ještě alternativu, kdy hlavní čáry loga, by byly vytvořeny nerovnou linkou a výplň byla šrafovaná.

Logo bývá v propagačních prostředcích často doplňováno grafickými prvky, které znázorňují kaňky barev. Tento motiv jsem zvolila záměrně proto, že by měl jednoduše spojit logo firmy, s mojí hrou Dějiny výtvarného umění. Spojení je vytvořené především barevností a pak také myšlenkou, že kaňka může evokovat výtvarný proces, především malířství.

2.1.2 Barvy

Barvy v člověku vyvolávají různé pocity a nálady. Při výběru barev je důležité vědět, jak které barvy působí. Nesmíme také zapomenout na kulturní prostředí, ve které se bude logo používat.

Jak jsem se zmínila, snažila jsem se pracovat převážně s pestrými barvami, které měly za úkol vytvořit hravé a veselé myšlenky [viz. příloha III]. V mé propagaci se nejčastěji

objevuje žlutá, purpurová, azurová a hráškově zelená. Tyto pestré barvy jsou doplněny o černou barvu, která v logu vytváří obrys písma. V jednotném vizuálním stylu také zmiňuji bílou a šedou barvu, které jsou používány v černobílých nebo negativních variantách loga.

„Žlutá barva působí zářivě, křiklavě, energicky, povzbudivě, vesele, ...syté odstíny jsou příjemné v malých plochách. K purpurové barvě se vážou přívlastky jako například slavnostní, elegantní a v kombinaci s jinými barvami vytváří přitažlivé tóny. Azurová barva je barva klidu, míru a chladu. Působí lehce a vesele. Hráškově zelená barva vytváří pocit svěžesti, čerstvosti, klidu a je symbolem mládeže.“⁴ Chtěla jsem, aby všechny tyto vlastnosti, které mnou zvolené barvy mají, byly zahrnuty v mém logu a mohly tak spotřebiteli ukázat, o jakou firmu se jedná.

Přesně definované barvy – jak v CMYK, tak v RGB jsou v manuálu jednotného vizuálního stylu.

2.1.3 Propagační prostředky

„Propagační prostředek – souhrnné označení pro všechny prostředky, které přenášejí propagační sdělení od subjektu k objektu propagace. Jejich úkolem je, aby adresáta upoutalo, přesvědčilo a přimělo k žádoucímu jednání. Je logickým celkem určitých propagačních prvků – slova, obrazu, grafického symbolu, zvuku, pohybu, světla, někdy i vůně a chuti – a tento celek je dán vždy jednotící myšlenkou propagačního sdělení.“

Propagační prostředky mají 4 úkoly: vzbudit pozornost, vyvolat zájem, motivovat a aktivizovat.“⁵ Tyto úkoly se vzájemně propojují. Já jsem se snažila o jejich splnění hlavně barevností, čistotou a originalitou. Jak jsem se již výše zmínila, usilovala jsem také o to, aby bylo patrné spojení mezi firmou Albi a jejich novou hrou Dějiny výtvarného umění.

⁴ GRIMPLINIOVÁ, Marie. *Stručný přehled propagace a aranžování: pro žáky SOŠ a SOU obchodního*. Plzeň, 2003, Str. 16.

⁵ GRIMPLINIOVÁ, Marie. *Stručný přehled propagace a aranžování: pro žáky SOŠ a SOU obchodního*. Plzeň, 2003, Str.5.

Pro moji práci jsem zvolila tištěné propagační prostředky a to konkrétně plakát a leták. Jako doplňkové propagační prostředky jsem zvolila dárkové předměty – trička, tašky, hrnečky, propisovací tužky a poznámkové bloky.

2.1.3.1 Leták

„Leták je nejčastěji používaný propagační prostředek hlavně pro jeho rychlé a pohodové použití, nenáročnost výroby a levnosti tisku. Má ale i nevýhody, tou nejpodstatnější je krátká životnost. Leták je jednolistová tiskovina, nejčastěji formátu A5. Aby vzbudil pozornost, vyžaduje vtipný nápad, zajímavou úpravu a poutavý text. Je určen pro nejširší veřejnost.“⁶

Při tvorbě letáku jsem se nejprve inspirovala grafickou úpravou hrací desky a také původním návrhem krabice hry. Tyto varianty ovšem nebyly příliš přehledné a poutavé. Jediné, co by se dalo považovat za atraktivní, byla barevnost. Ta ale v letáku není nejdůležitější. Proto jsem zcela změnila nápad a celý leták zjednodušila. Začala jsem používat pouze logo, název hry, informační text a motiv kroužků, kde jsou vypsány oblasti, kterých se týkají herní otázky. Tyto prvky jsem používala ve stejném vizuálním stylu, jako jsou ostatní propagační prostředky. Proto je také logo doplněno kaňkami, které se staly důležitým prvkem celé této kampaně. Většinu letáků, v této fázi, jsem tvořila na bílé pozadí, aby vynikly informační prvky. Vývoj letáku je zdokumentován v obrazové příloze [viz. příloha IV]

Na definitivním letáku by mělo diváka upoutat hlavně logo firmy doplněné motivy s kaňkami. Dále je zde název hry, pod kterým je umístěn informační text. V textu je uvedeno vše podstatné, co by mělo případného spotřebitele upoutat a přimět ho ke koupi zboží. Na leták jsem také umístila informaci o tom, že se jedná o novou hru. Myslím si, že když člověk někde vidí, že je něco nového, často se o věc více zajímá a informuje se. Poslední částí, která je na letáku, jsou již zmíněná kolečka. Tento leták by měl upoutat svojí barevností, která se vyskytuje i na ostatních propagačních prostředcích a dárkových předmětech. Zaujmout by měl hlavně logem a divák by si měl automaticky přiřadit firmu vyrábějící hry. Při dalším čtení letáku by se měl jen utvrdit

⁶ GRIMPLINIOVÁ, Marie. *Stručný přehled propagace a aranžování: pro žáky SOŠ a SOU obchodního*. Plzeň, 2003, Str. 7.

v tom, že se skutečně jedná o firmu vyrábějící hry. Celé pozadí jsem pokryla barevnými kaňkami, aby byl leták ještě atraktivnější a upoutával větší pozornost.

Leták jsem tvořila jak ve formátu na výšku, tak i na šířku. Je to z toho důvodu, že každé místo pro leták je specifické. Díky tomu je pak snadné zvolit nejlepší variantu při realizaci, aby byl leták co nejlépe čitelný, ale také proto, aby případně nepřekrýval další letáky.

Letáky by se mohly umísťovat hlavně na středních a vysokých školách, kde se vyučují dějiny výtvarného umění. Ale vzhledem k tomu, že je tato hra určena široké veřejnosti, nebránila bych se ani umístění letáku v dopravních prostředcích, kde mají cestující mnoho času na přečtení. Dále bych letáky umístila do prodejen, kde se hry firmy Albi prodávají, ale mohly by se také vkládat do novin nebo časopisů.

Velikost letáků by se odvozovala od místa, kde by měl působit. Ve školách a prodejnách bych doporučovala velikost letáku A5. V dopravních prostředcích A4, protože na tuto velikost jsou připravena místa pro jejich umístění. Leták velikosti A6 bych umístila do tiskovin z toho důvodu, že zde stačí menší provedení a pokud je leták dostatečně atraktivní, spotřebitel si ho všimne.

2.1.3.2 Plakát

„Plakát je klasický reklamní prostředek s bohatou tradicí. Působí na širokou veřejnost a nejčastěji je používán v exteriéru. Obsahuje jen všeobecně platné sdělení. Vyžaduje jasnou myšlenku, výraznou grafickou zkratku a stručný text, který je čitelný i z dálky.“⁷

Průběh vývoje plakátu byl podobný jako u letáku [viz. příloha V]. V prvotních návrzích jsem se inspirovala hrací deskou. Tyto plakáty ale nebyly dobře čitelné. Přesto, že jsem se snažila dojem z plakátu zklidnit většími jednobarevnými plochami, stále působily nepřehledně.

V další fázi jsem začala používat prvky, které jsem uplatnila i na letáku. Na pozadí jsem aplikovala kaňky v barvách, které používám i na ostatních propagačních prostředcích.

⁷ GRIMPLINIOVÁ, Marie. *Stručný přehled propagace a aranžování: pro žáky SOŠ a SOU obchodního*. Plzeň, 2003, Str.7.

Dále na plakátu bylo velké logo, název hry, informace o tom, že hra je novinkou a poslední prvek byla kolečka s oblastmi otázek ve hře.

Průběžně jsem se snažila plakát čistit od přebytečných informací, ale také přebytečné grafiky. Tím jsem došla k definitivní variantě.

Definitivní varianta byla vybrána z několika návrhů, které vznikly v poslední fázi vývoje plakátu. Na těchto plakátech byly odstraněny přebytečné informace a jediné, co jsem přidala, jsou webové stránky firmy Albi. Finální verze byla zvolená ve formátu na výšku. Na první pohled zaujme dominantní logo, které je doplněno kaňkami. Zvolila jsem více kaňek než v ostatních materiálech. Je to proto, že když jsem použila pouze čtyři, stále tomu něco chybělo, a když jsem použila kaňky na celé pozadí, plakát se stával méně čitelným. Proto jsem zvolila kompromis o sedmi kaňkách. Dále jsem do jedné kaňky umístila informaci, že firma Albi má novou hru a do další kaňky jsem vepsala webové stránky firmy.

Nejčastější formáty plakátu jsou A0, A1, A2. Já osobně bych volila velikosti podle jejich umístění. Plakát bych umístila do škol a do prodejen. Zde bych zvolila formát A2. Dále by mohl být plakát umístěný i v exteriéru, například na plakátovacích plochách, kde bych ale volila větší formát hlavně z důvodu upoutání pozornosti. *„Předností venkovních nosičů reklamy je dlouhodobé (nejčastěji jeden měsíc) a pravidelné, opakované působení na spotřebitele. Na rozdíl od televize, rozhlasu či internetu je nelze vypnout, ztlumit či přeskočit. Jsou tedy vhodné pro budování povědomí o produktech, prestiže a image značky. Venkovní reklama je však často velmi kriticky hodnocena příjemci sdělení, kteří posuzují její umístění z estetického hlediska. Závažný je též aspekt stručnosti sdělení a grafické srozumitelnosti, neboť na zaregistrování této formy komunikace mají kolemjdoucí či projíždějící jen velmi málo času. Rizikem je též možnost poškození jak povětrnostními vlivy, tak projevy vandalismu.“*⁸

⁸ PŘÍKRYLOVÁ, Jana a HANA JAHODOVÁ. *Moderní marketingová komunikace*. 1. vyd. Praha: Grada, 2010, 303 s., [16] s. obr. příl. ISBN 978-80-247-3622-8. Str.76-77

2.1.3.3 Reklamní předměty

„Pravidlo říká, že je dobré, když potenciální i současný zákazník dostane něco zajímavého s firemním logem, jménem, adresou a přímým kontaktem. Po obchodních návštěvách tak zůstávají kalendáře, pera, tužky, hrnečky apod. Dárkovým předmětem může být opravdu cokoli, ty nejvhodnější by měly mít evidentní souvislost s výrobky nebo s jejich užitkem.“⁹

Já jsem pro moji práci zvolila reklamní předměty trička, hrnečky, propisovací tužky, poznámkové bloky a tašky. Mohla jsem pochopitelně zvolit i další předměty jako například přívěsky, zapalovače, čepice, deštníky, diáře a mnoho dalších. Ale myslím si, že tyto předměty jsou pro účely propagace hry dostačující. V případě tvorby dalších reklamních předmětů bych se držela manuálu jednotného vizuálního stylu a vytvořila bych je v podobném duchu, jako ostatní předměty.

Je otázkou, jakým způsobem reklamní předměty rozdávat veřejnosti nebo jak je mohou lidé získat. Nejčastějším způsobem mohou být soutěže, kdy se například sčítají body z nákupů zboží nebo je zákazník může získat za větší nákup. Další možností je, že mohou být součástí balení s konkrétním zbožím firmy. Dále se mohou rozdávat při výročí firmy stálým klientům, spolupracovníkům i zaměstnancům.

2.1.3.3.1 Trička

Trička jsou často voleným reklamním předmětem hlavně z toho důvodu, že fungují jako chodící reklama. Tyto trička mohou nosit jak zaměstnanci firmy, konkrétně prodavači v obchodech Albi, tak i veřejnost, která tričko může získat například v nějaké soutěži nebo za větší nákup.

Trička jsem tvořila v mnoha variantách. Nejčastěji jsem používala motiv z hrací desky, například na rukávy a poté jsem zde umístila i logo firmy. Ve většině návrhů jsem také uplatnila motiv barevných kaněk.

V definitivní variantě jsem zvolila trička s barevnými rukávy. Grafické zpracování dámského a pánského trička se liší. Přední strana dámského trička má logo umístěné

⁹ PŘÍKRYLOVÁ, Jana a HANA JAHODOVÁ. *Moderní marketingová komunikace*. 1. vyd. Praha: Grada, 2010, 303 s., [16] s. obr. příl. ISBN 978-80-247-3622-8. Str. 175

na levé straně hrudníku. Na zadní části trička je logo umístěno na pravé straně dole a to proto, že ženy mívají delší vlasy. Kdybych logo umístila nahoru, jako u pánského trička, bylo by zakryto a nebylo by čitelné. Pro dámská trička je použito logo, které je doplněno kaňkami. Pánské tričko, má logo oddělené od grafického zpracování kaněk. Na přední straně jsou kaňky umístěny na pravé straně hrudníku, ale logo je umístěno na pravé straně u dolního okraje trička. Na zadní straně je logo umístěno nahoře u lemu trička a grafické prvky jsou umístěny v prostoru přes celá záda. Grafické zpracování triček je vidět v obrazové příloze [viz. příloha VI].

2.1.3.3.2 Tašky

Tašky jsou velice častým reklamním předmětem. Náklady na jejich výrobu nejsou vysoké a velice dobře plní reklamní funkci. Tašky mohou být igelitové, papírové nebo látkové. Já jsem si vybrala střední cestu a to papírovou variantu. Využití tašek je zcela jasné. Při nákupu v ní zákazník obdrží zboží a poté ji může dále používat. Tím že ji pak nosí, dělá i nadále firmě reklamu.

U tašek jsem nejprve řešila motiv. Převzala jsem motiv, který se objevuje na hrací desce hry. Vzhledem k tomu, že se na ploše nepoužívají další jiné motivy, jen logo, byla tato varianta přehledná. Chtěla jsem ale zkusit i další možnosti a to s využitím motivu kaněk. Tyto varianty mě osobně zaujaly mnohem víc a to z důvodu čistoty a jasné přehlednosti.

V definitivní verzi jsem umístila logo pod ucho tašky. Zarovnála jsem ho k pravé straně, aby se tím taška oživila. Na celé ploše tašky jsou graficky zpracované kaňky, které jsou z obou stran stejné. Vývoj je opět v obrazové příloze [viz. příloha VII].

Tašku jsem vytvořila také v reálném provedení. Připravila jsem si podklady pro tisk a po vytištění jsem tašku složila a slepila do finální podoby.

2.1.3.3.3 Hrnečky

Hrnečky jsem zvolila proto, že člověk si často dělá kávu nebo čaj a pak má hrneček stále na očích a s tím i spojenou reklamu. Možná, že i díky tomu pak může dotyčného napadnout zahrát si nějakou jinou hru od firmy Albi.

Hrnečky jsem opět navrhla ve více variantách [viz. příloha VIII] a to jak s motivem z hracího plánu, tak i s kaňkami. V případě hrnečků jsem ale výsledný motiv zvolila z hracího plánu. Myslím si, že se ke keramice více hodí.

2.1.3.3.4 Propisovací tužky

Propisovací tužky člověk využívá každý den. Logo umístěné na propisovací tužce může sloužit jako velice dobrá reklama firmě. Návrhy jsem vytvářela podle jednotného vizuálního stylu pro celou propagační kampaň. Protože na propisovacích tužkách není příliš mnoho místa a logo musí být malé, rozhodla jsem se kaňky umístit mimo logo, abych tím zlepšila jeho čitelnost [viz. příloha IX].

2.1.3.3.5 Poznámkový blok

Poznámkový blok jsem zvolila především proto, že hra je cílena částečně i na studenty. Vzhledem k tomu, že hra Dějiny výtvarného umění je vzdělávací, mohli by si studenti při ní dělat i poznámky, podle kterých by si pak mohli zopakovat informace získané ze hry.

Poznámkový blok jsem záměrně volila bez řádkování, aby si do něj člověk mohl případně i něco nakreslit. Vycházela jsem opět z jednotného vizuálního stylu. Na každé stránce jsou uvedeny webové stránky firmy, logo a kaňky doplňující jednotný vizuální styl. Na titulní straně je pouze logo doplněné o grafické zpracování kaněk. A ty se objevují v barevném provedení i na pozadí stránky [viz. příloha X].

Poznámkový blok je také vytvořen v reálné verzi jako součást mé práce.

3 Hra

V této části práce se budu zabývat grafickým zpracováním mé hry Dějiny výtvarného umění. Co se týká hry obecně, té se budu věnovat v didaktické části.

3.1 Inspirace

Když jsem přemýšlela nad tím, co bych chtěla tvořit v rámci diplomové práce, měla jsem jasno v tom, že bych ráda dělala něco, co se týká počítačové grafiky a propagace. Dále jsem si říkala, že by bylo dobré grafiku propojit s něčím vzdělávacím, co by se dalo uplatnit i ve škole. Napadlo mě vytvořit hru na stejném principu, jako jsou hry firmy Albi.

Hry od firmy Albi znám a některé i vlastním. Velice se mi líbí myšlenka vzdělávání se v různých oblastech. Albi nabízí mnoho oborů, kterých se jejich hry týkají. Například Svět, Česko, Česká hudba, Český film, Světový film, Český sport, Klasická hudba a další. Tyto hry mě velice baví a vždy jsem si z nich odnesla mnoho, pro mě nových, informací. Napadlo mě ale, proč neexistuje také hra, která by se týkala výtvarného umění? Víím, že ne každý se o tuto oblast zajímá, ale myslím si, že tato oblast je natolik pozoruhodná, aby se o ní více mluvilo. A toho bych touto hrou chtěla docílit.

Od firmy Albi jsem se nechala inspirovat hlavně myšlenkou, jak má hra vzdělávat. Zachovala jsem pravidla, která jsou stejná jako v ostatních hrách tohoto typu. Jediné, čím jsem se odchýlila od standardu původních her je, že jsem nevytvořila „Párty verzi“, která je určena pro větší počet hráčů hrajících ve skupinkách.

Hra je založena na principu dostat se jako první do cíle. Hráč odpovídá na dané otázky, které jsou tvořeny v 5 okruzích: Architektura - modrá, Sochařství - hrášková, Malířství - purpurová, Obecné - žlutá a Obrázky - fialová. Za každou správně zodpovězenou otázku dostane hráč barevný žeton s názvem okruhu, kterého se otázka týká. Během hry musí získat žeton za každý okruh a pak se může vydat na cestu k cíli. Detailní pravidla hry jsou uvedena v příloze [viz. příloha XI].

3.2 Grafické zpracování

3.2.1 Obal hry

„Obal je důležitý, často však opomíjený aspekt. Packaging – balení výrobku – je často právě tím, co v obchodě přitahuje oko spotřebitele a co má rozhodující vliv na realizaci nákupu. Má tedy být atraktivní. Na druhé straně dodává packaging výrobku praktickou použitelnost. Balení výrobku musí být pozorně zkoumáno i z hlediska distribučních potřeb: doprava, skladování, prezentace na regálu. Obaly mají být odolné a ergonomické, současně však původní a lákavé.“¹⁰

První co jsem řešila při tvorbě obalu, byl jeho tvar. Samozřejmě jsem mohla zůstat u původního tvaru, jako mají všechny hry tohoto typu od firmy Albi, což je čtvercová krabice. Ale chtěla jsem krabici oživit a to hlavně z toho důvodu, že když se hra týká dějin výtvarného umění, mělo by být na první pohled jasné, že se jedná o kreativní téma. Proto jsem zvolila tvar vycházející z kvádrů, který má jednu stranu zkosenou. Tento tvar je sice netypický, ale pro skladování a převážení her je přijatelný, protože krabice do sebe dobře zapadají.

Obal má mnoho funkcí. *„Hlavně funkci ochrannou, orientačně-informační, propagační a estetickou.“¹¹* Co se týká ochranné funkce, myslím si, že můj obal ji splňuje. Jak jsem již zmínila i přes netradiční tvar, by neměl být problém krabice skladovat a převážet. Funkci orientačně-informační můj obal také plní. Na přední straně je uveden název hry, logo a informace o okruzích otázek. Na zadní straně je uvedeno více informací. Jsou zde opět informace jako na přední straně, ale jsou doplněny ještě informační tabulkou, kde je zřetelné, pro kolik hráčů je hra určena, jak dlouho trvá a pro jakou věkovou skupinu je hra vhodná. Dále, je zde uvedena náročnost hry a jaký herní materiál je v krabici. Všechny tyto informace jsou ještě doplněny textem, který uvádí obecné informace o hře. Myslím, že propagační funkci obal plní hlavně díky svému tvaru, který by měl poutat pozornost zákazníka. Atraktivnost obalu zvyšuje pestrá barevnost, která je na obalu uplatněna. Poslední funkce je estetická a doufám, že i tuto funkci obal plní díky všem použitým prvkům, které jsem v odstavci zmínila.

¹⁰ MARUANI, Laurent. *Abeceda marketingu*. 1.vyd. Management Press, 1995, 227 s. ISBN 80-856-0395-0. Str.88

¹¹ GRIMPLINIOVÁ, Marie. *Stručný přehled propagace a aranžování: pro žáky SOŠ a SOU obchodního*. Plzeň, 2003, Str.26.

Při vymýšlení grafického zpracování obalu hry, jsem prošla dlouhou cestou [viz. příloha XII]. V prvních variantách jsem ještě nebyla rozhodnuta, jaký bude tvar, proto jsem pracovala se čtvercem. Vzhledem k tomu, že jsem chtěla, aby bylo na první pohled jasné, že se jedná o hru spojenou s výtvarným uměním, aplikovala jsem na obal konkrétní malířské dílo. V té době jsem také ještě řešila, jak graficky zpracovat text. Proto se v návrzích objevují různé varianty.

V další fázi jsem již byla rozhodnuta pro nepravidelný tvar krabice. Ale stále jsem chtěla použít nějaké umělecké dílo. V mých návrzích se objevují hlavně abstraktní díla. Když jsem vybrala nejlepší z možných variant, nastala situace, kdy jsem zjistila, že obrázek, který jsem si vybrala, nemohu použít. Problém byl v kvalitě staženého bitmapového souboru ve formátu JPG. Proto jsem si vytvořila vlastní vektorový obrázek, který jsem poté začala užívat v návrzích. Protože tento motiv byl velice pestrý, dávala jsem pod text světlé plochy, které ho měly učinit čitelnějším. V dalším vývoji jsem se pokusila intenzitu barev na pozadí ztlumit přechodem do zesvětlení. Záměr se mi povedl, ale přesto jsem ještě zkusila ještě zcela jinou variantu. V ní jsem se inspirovala propagačními prostředky, ve kterých nejčastěji používám motivy barevných kaňek.

Definitivní návrh na horní víko krabice zvítězil tento. Celé pozadí je pokryté barevnými kaňkami. Jen v místě, kde jsou umístěna barevná kolečka s odvětvími, kterým se hra věnuje, jsem zvolila pozadí čistě bílé, aby tato informace byla čitelnější. Na víku je dominantním prvkem název hry, který je opět podložen kaňkami. Název je doplněn o text Otázky a odpovědi, který má dát najevo charakter hry. V horním rohu je umístěno logo firmy Albi, aby bylo jasně patrné, že se jedná o další hru ze série her této společnosti. Při přípravě pro tisk jsem musela počítat i s boky krabice, které budou také polepeny. Na bocích se objevuje stejné pozadí, které postupuje z horní plochy krabice. Každá strana je doplněna o logo s webovými stránkami a názvem hry, pod kterým jsou opět umístěny kaňky.

Finální varianta pro spodní část krabice je zhotovena v podobném duchu, jako horní. Pozadí je opět vytvořené barevnými kaňkami. Jediný rozdíl je v tom, že barevné rozvržení je oproti horní krabici zrcadlově otočené. Barvy tedy přecházejí od zelené ke žluté, aby navazovaly na horní desku. V horním rohu je opět umístěné logo firmy. Pod ním je název hry doplněn kaňkami a také nápisem Otázky a odpovědi. Tento prvek

je menší než na víku krabice z toho důvodu, aby nepotlačoval další informace, které jsou na ploše aplikovány. Je zde také uveden doplňkový text, který hráče informuje o tom, čeho se hra týká. Součástí je také tabulka, ze které je patrné, pro kolik hráčů je hra určena, kolik času hra zabere a pro jakou věkovou kategorii je hra určená. Dále jsou zde specifiky hry: jak moc je u hry důležitá komunikace, využití strategie, náhoda a jak je hra náročná. Poslední částí informačního bloku je vypsání herního materiálu, který krabice obsahuje. K této hře potřebujeme 54 karet s 270 otázkami a odpověďmi, 54 karet s fotografiemi, herní plán, 6 figurek, 30 žetonů v šesti barvách, hrací kostku a pravidla hry. V tomto případě jsem opět musela pamatovat na to, že krabice má také boční strany, které se budou polepovat. Pozadí stran je stejné jako u víka krabice a obsažené informace jsou také stejné. Jediné, co bylo jiné, byla předtisková úprava, kdy jsem musela pamatovat na to, že potisk bude otočený.

Maketu krabice jsem vytvořila z lepenky, kdy jsem si vyřezala jednotlivé části a poté je slepila. Zde bylo nejdůležitější přesné grafické rozkreslení, aby vše správně sedělo. Další fází bylo polepení jednotlivých částí. Polepy jsem si nechala vytisknout na samolepící papír, stejně jako herní desku. Papír má tu výhodu, že je propustný. Na rozdíl od samolepící fólie, která vzduch propustit nedokáže a při polepování mohou vznikat bubliny. Díky samolepícímu papíru tedy polepení nebyl problém. Už při předtiskové přípravě jsem musela pamatovat na to, že je potřeba ponechat nějakou část také na začištění jednotlivých částí krabice.

3.2.2 Herní deska

Herní desku jsem vytvořila ve tvaru šestiúhelníku. Mohla jsem udělat klasickou čtvercovou desku, jako je běžné u těchto her, nebyl by zde problém s jejím umístěním do krabice. Ale když jsem vytvořila nápaditější krabici, chtěla jsem v podobném duchu vytvořit i hrací desku.

Hrací deska také prošla vývojem [viz. příloha XIII], kdy jsem zkoušela různé varianty a barevnosti. V jedné z variant jsem například umísťovala výřezy z abstraktních uměleckých děl. Protože to nepůsobilo příliš dobře, vyzkoušela jsem celou tuto plochu odbarvit a nechat na ní vyznít pouze barevná kolečka, po kterých se pohybují hrací figurky.

Finální varianta byla vytvořena vektorovým obrazem, který znázorňuje různobarevné tahy štětce a kaňky. Opět je tento motiv doplněn o barevná kolečka. Motiv jsem také zkoušela zbavit barevnosti, ale to na mě nepůsobilo tak dobře jako celobarevná hrací plocha.

Hrací desku jsem opět vytvořila i fyzicky z podkladové lepenky a polepu. Největší problém byl zkonstruovat pravidelný šestiúhelník, aby i po přeskládání na sebe pasoval. Problém jsem vyřešila v grafickém studiu, kde jsem si vytiskla pravidelný tvar přímo na podkladovou lepenku a tvar jsem vyřízla. Další fází bylo polepení podkladové lepenky potištěným samolepicím papírem. Důležitá byla přesnost sesazení při polepování, protože podkladová lepenka měla tvar šestiúhelníku a samolepicí folie byla vytištěna na čtvercový papír. Pomocí vytištěných kontrolních bodů na polepu se to ale podařilo. Poté se už jen samolepicí papír zařízl, začistil na rubovou stranu a celá zadní strana se pokryla samolepicí folií.

3.2.3 Ostatní předměty

Další předměty, které jsem ještě musela vytvořit, aby hra byla použitelná, byly žetony a kartičky s otázkami, odpověďmi a obrázky. Všechny tyto prvky jsou uvedeny v obrazové příloze [viz. příloha XIV].

Žeton získá hráč za správně zodpovězenou otázku. Během hry musí hráč získat žetony z každého odvětví. Až poté se může vydat k cíli. Přesné podmínky jsou detailně popsány v pravidlech hry.

Žetony jsem vytvořila ve stejném duchu, jako jsou zpracovaná kolečka na hrací desce. Každé kolečko barevně ladí se stejným odvětvím, kterého se týkají otázky. Kolečka jsou orámována tahem štětce ve stejné barvě ve světlejším tónu. Pro větší přehlednost jsou na kolečkách i nápisy s okruhem, kterého se týkají.

Kartičky s otázkami jsem barevně zvolila do jemných tónů hnědé, okrové a žluté, aby dobře ladily se všemi použitými barvami. U kartiček kde jsou otázky a odpovědi jsou použita barevná kolečka pro rozlišení jednotlivých okruhů otázek. Kartičky jsou oboustranné a vždy jsou z jedné strany otázky a z druhé odpovědi. Dalším typem kartiček jsou kartičky s obrázky, které jsou taktéž oboustranné.

Kartičky s otázkami a odpověďmi jsem tvořila tímto způsobem. Vytvořila jsem si v grafickém programu šablonu na formát A4. Na každé stránce bylo 6 kartiček, do nichž jsem vkládala otázky a odpovědi. Tisk pak probíhal jednostranně, následně jsem jednotlivé kartičky rozřezala a slepovala tak, aby otázky pasovaly k odpovědím a obrázky šly postupně za sebou.

Pravidla hry jsou natisknuta na karton, který má stejný tvar jako krabice. Jedná se o překládanou tiskovinu. Přední a zadní strana jsou inspirovány vizuálním vzhledem krabice. Vepsána pravidla hry jsou doplněna obrázky, které najdeme na vložené stránce, uprostřed překládané tiskoviny. Pravidla hry jsem použila stejná, jako jsou ve všech hrách tohoto typu od firmy Albi. Důvodem je, že celá tato hra je založena na stejném principu a také proto, že původní pravidla jsou jednoznačná a snadno pochopitelná. Vnitřní strany, kde je převaha textu, jsou doplněny pouze o logo firmy.

3.3 Případné rozšíření hry

Hra byla vytvořena pouze jako maketa, z toho důvodu je počet otázek omezen a tím se také snižuje možnost většího počtu hráčů.

V případě uvedení hry do prodeje by následovalo rozšíření otázek. Otázky by také mohly být vytvořené v různých úrovních náročnosti. Čímž by se mohla stát hra ještě atraktivnější. Pochopitelně by musely být doplněné také karty s obrázky.

Kdyby se hra měla ulehčit, nebyl by problém dát do odpovědí možnosti a, b, c ze kterých by hráč vybíral správnou odpověď.

Další možností, jak hru obměnit je vytvořit ji obsáhlejší. Toho by se dalo docílit vytvořením párty verze, která se běžně objevuje i v dalších hrách, podobného charakteru od firmy Albi. K rozšíření by bylo potřeba vytvořit další herní plán a zcela odlišné kartičky, protože tato hra je založena na spolupráci ve skupinkách, které si předávají informace kresbou, pantomimicky nebo mluvením.

4 Používané grafické programy

Pro moji práci jsem nejvíce používala programy firmy Adobe. Konkrétně vektorový program Adobe Illustrator, ve kterém jsem tvořila veškeré návrhy i definitivní úpravy k tisku a dále bitmapový program Adobe Photoshop, ve kterém jsem upravovala obrázky od ořezávání k úpravě barevnosti.

V uvedených programech pracuji již delší dobu, ale díky zpracování mojí diplomové práce jsem zjistila další nové možnosti, které programy nabízí. Musela jsem použít příručky

a manuály ve kterých jsem si vyhledávala cestu pro realizaci mých představ.

5 Didaktická část

Zadání mojí diplomové práce bylo vytvořit grafické zpracování hry Albi a provést její propagaci. Tomu jsem věnovala největší podíl mé teoretické práce. Vzhledem k tomu, že můj studijní obor je zaměřen na vzdělávání, budu se v této kapitole věnovat využití hry pro vzdělávání veřejnosti a také uplatnění hry ve školní výuce.

„Slovo didaktika je řeckého původu. *Didaskein* znamená učit, vyučovat, poučovat, jasně vykládat, dokazovat.“¹² Moje desková hra by také měla vzdělávat a to ne jen žáky ve školách, ale také širokou veřejnost, která se zajímá o dějiny výtvarného umění a ráda se přiučí něčemu novému.

Podle literatury (SKALKOVÁ, Jarmila. *Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování*, 2007, Str.13) s myšlenkou hry, která má vzdělávat, přišel už Jan Ámos Komenský. V několika svých teoretických dílech založil základy novodobé pedagogiky. Heslo „Škola hrou“ se používá velice často dodnes. Já s tímto heslem naprosto souhlasím. Myslím si, že když se člověk učí cokoli v rámci nějaké zábavné aktivity, zapamatuje si vše lépe a rychleji.

„Psycholog S. L. Rubinštejn považuje hru za jednu z hlavních lidských činností. Hra navozuje pokusné jednání, otevírá prostor pro projevení iniciativy, tvořivosti. I soudobí vědci a filozofové (Popper, Lorenz, 1997) vysoce oceňují význam hry, neboť umožňuje kreativně experimentovat s vlastním chováním. Soudí, že explorativní chování má s hrou mnoho společného.“¹³

Podle literatury (TOMÁŠKOVÁ, Žaneta. *Moderní deskové a společenské hry a jejich postavení ve volném čase dnešní populace*. Brno, 2009. Diplomová práce. Masarykova univerzita. str. 8) hra obecně provází lidský život od dětství. Dítě se formou hry učí veškeré činnosti, které pak používá v běžném životě. Čím je dítě starší, setkává se se složitějšími formami her, které rozvíjí jeho fantazii, tvořivost, ale také jeho osobnost. Takových her může být velké množství, ať už deskových, počítačových nebo sportovních. Hry ale nejsou určeny pouze pro děti. V současné době je vyráběno mnoho

¹² SKALKOVÁ, Jarmila. *Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování*. 2., rozš. a aktualiz. vyd., [V nakl. Grada] vyd. 1. Praha: Grada, 2007, 322 s. ISBN 978-80-247-1821-7. Str.13.

¹³ SKALKOVÁ, Jarmila. *Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování*. 2., rozš. a aktualiz. vyd., [V nakl. Grada] vyd. 1. Praha: Grada, 2007, 322 s. ISBN 978-80-247-1821-7. S.199.

her, které jsou cíleny na dospělou populaci. Moje hra je také určena spíše dospívajícím a dospělým lidem.

Didaktická hra má za účel posílit zájem o vzdělávání v určité problematice. Zde tedy můžeme mluvit o motivaci, která je při vzdělání velice důležitá. Díky ní si jedinec dokáže snáze osvojit získané informace. Při hře se také učí rozvíjet komunikační dovednosti. V interakci s ostatními hráči. Musí zachovávat daná pravidla konkrétní hry, díky tomu se žák učí disciplíně, chování v kolektivu, ovládání svých emocí, ale také prohrávat. S prohrou ovšem může souviset strach ze hry. Strach může mít člověk z toho, že má například málo znalostí v daném oboru a bojí se právě zmíněné prohry. Všechny tyto dovednosti si člověk osvojuje nenásilně a naprosto spontánně. Myslím si, že takhle člověk nabývá informace lehčeji, než když se záměrně vzdělává klasicky ve školní lavici biflováním dat a faktů.

„Ve vyučování obvykle převažuje vážnost a je v něm vcelku málo místa a prostoru pro uvolnění. Nejjednodušším způsobem takového uvolnění je právě hra. Jestliže třída není na nic podobného zvyklá, jistě pro ni bude hra příjemným zpestřením. Co se her nejen v rámci vyučovací hodiny týče, mohou mít řadu aspektů – poznávací, procvičovací, emocionální, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, terapeutický. Hra jako taková zahrnuje činnosti jednotlivce, dvojice, malé skupiny i velké skupiny. Většina didaktických her má podobu sociální interakce s explicitně formulovanými pravidly.“¹⁴

5.1 Obsahy a cíle hry

Hra Dějiny výtvarného umění je určena, jak jsem již zmínila, dospívajícím a dospělým lidem, kteří se zajímají o dějiny výtvarného umění nebo se rádi dozvídají nové informace. Hra by měla mít také za úkol přitáhnout pozornost lidí k tomuto tématu, ačkoli si nemyslím, že by se lidé tímto tématem v životě běžně zabývali. Může být způsobeno tím, že na základních školách se dějiny výtvarného umění příliš nevyučují. Někteří učitelé možná základní údaje zařadí do dějepisu nebo výtvarné výchovy, ale pokud to mohu posoudit z vlastních zkušeností žákyně, tak jsem se na základní škole příliš informací z dějin umění nedozvěděla. Na středních školách se

¹⁴ PRŮCHA, J. Pedagogický slovník. 2. vyd. Praha: Portál, 1998, str. 82, ISBN 80-7178-252-1

tímto tématem zabývají pouze obory zaměřené na výtvarnou tvorbu. Proto si myslím, že by bylo dobré, kdyby se veřejnost mohla seznámit s tématem dějin výtvarného umění díky této hře. I když si hráč při hře nezapamatuje všechny údaje, výsledkem může být fakt, že jestliže při hře zaujme hráče nějaká otázka, může si další informace dohledat na internetu, nebo se mu vybaví nějaké podrobnosti, uvidí-li například nějakou upoutávku na výstavu a tu výstavu potom navštíví.

Jak jsem zjistila z mnoha textů, které sepsali lidé zabývající se tématem dějin výtvarného umění ve společnosti, je skutečně velký problém to, že se lidé o umění nezajímají. Má to mnoho důvodů. Buď umění nerozumí, špatně si ho vykládají, a proto jím opovrhují nebo jim nikdy nebylo výtvarné umění předloženo a pořádně vysvětleno. Proto lidé nechtějí navštěvovat ani galerie a muzea. Jak takovým lidem přiblížit umění v galeriích se zabývají např.: texty Zprostředkování umění a kulturního dědictví v Plzni a Plzeňském kraji (http://www.emuzeum.cz/admin/files/ZPROSTREDKOVANI-UMENI_sbornik.pdf) nebo text od Mileny Bartlové Dějiny umění a jejich kvalitní prezentace veřejnosti (<http://www.muzeum-umeni-benesov.cz/bulletin/2005-01.htm>). Přesto, že se v mé práci nezabývám uměním v galeriích, přišly mi tyto texty velice zajímavé v tom, jak lidem zprostředkovat umění. Je to další z možností, jak lidem ukázat něco, čemu se možná díky neznalosti vyhýbají.

Když se ale vrátím zpět k mojí hře, nemusíme zde mluvit pouze o vzdělávání široké veřejnosti. Hra se může využívat také ve výuce dějin výtvarného umění ve školách, kdy si žáci díky ní mohou osvojit různé pojmy a poznatky. Pro tyto žáky by hra měla být poměrně jednoduchou variantou, jak si zapamatovat a zopakovat získané informace z přednášek. Myslím si, že by hra mohla být využívána i v hodinách dějepisu nebo výtvarné výchově. Pro žáky nebudou asi otázky jednoduché, ale vzhledem k tomu, že se jedná o hru, kdy si ji stačí párkrát zopakovat a hráč se odpovědi naučí, mohlo by se jednat o užitečný zdroj informací pro žáky.

Ať se jedná o studenty nebo o hráče z široké veřejnosti, hra má za cíl účastníky vzdělávat. Díky otázkám, odpovědím a obrázkům, které se ve hře vyskytují, by si měl hráč osvojit pojmy, jména, díla a další informace týkající se dějin výtvarného umění.

Otázky jsou vytvořeny tak, aby v nich bylo co nejvíce informací, díky nimž by hráč mohl poznat odpověď. Množstvím informací hráč prohlubuje své znalosti. Když člověk bude hrát hru opakovaně, je velká šance na zapamatování si nových informací. Jako

příklad mohu uvést otázku: Jak se jmenuje barokní umělec, tvořící dynamickým stylem, který znázorňoval svaté jako obyčejné lidi a také tvořil většinou ve 2 verzích, protože první byla vždy moc avantgardní a zavrženíhodná? K jeho dílům patří např.: Nemocný Bacchus, Růžencová Madona a Legenda o sv. Matoušovi. Odpověď: Michelangelo da Caravaggio. Z této ukázkové otázky je poznat, že dávám hráči hned několik indicií najednou. Také jsem se snažila ve většině otázek zmínit díla konkrétních umělců.

Uvědomuji si, že některé otázky mohou být pro člověka, který se nikdy nezajímal o dějiny umění, složité. Ale vzhledem k tomu, že i v jiných hrách od firmy Albi jsou některé otázky velmi těžké, zařadila jsem je také do mé hry.

Obrázky jsem se snažila vybírat tak, aby byly známé i široké veřejnosti. Myslím si, že pro člověka znalého výtvarného umění nebude problém obrázku rozpoznat. Pro lidi, kteří se s těmito obrázky nikdy nesešli, snad nebude problém si je po několika hrách zapamatovat.

Otázky, odpovědi i obrázky, které jsem uplatnila v této hře, byly zpracovány na základě informací, které jsem získala během let studií na různých školách. Konkrétně jsem pracovala hlavně s mými vypracovanými okruhy, které jsem měla ke státním závěrečným zkouškám z dějin výtvarného umění. Největší podíl informací, které jsem v tomto dokumentu uplatnila, byly přednášky Mgr. Lenky Merglové-Pánkové, u které jsem absolvovala během bakalářského studia. Použila jsem ale také podklady, které jsem měla ještě ze studia střední školy oboru Propagační výtvarnictví a také ze studia učebního oboru Aranžérka.

Všechny informace jsem doplňovala ještě o další, které jsem čerpala z různé literatury. Nejvíce jsem uplatnila soubor učebnic od Bohumíra Mráze, dále jednotlivé Průvodce výtvarným uměním, které napsal Pavel Šamšula a kolektiv. Jak jsem se již zmínila, použila jsem také informace, ze studia učebního oboru, kdy jsme pracovali s učebnicí Dějiny výtvarného umění od Marie Černé. Co se týká obrázků, pro jejich výběr jsem používala soubor knih Dějiny výtvarného umění od José Pijoana. Obrázek jsem si vždy vybrala a poté jsem ho našla na nějakém internetovém zdroji, ze kterého jsem ho použila pro moji hru.

Jak tato hra bude atraktivní pro hráče a zda skutečně plní vzdělávací cíle, to je otázka, které se budu věnovat v jedné z dalších kapitol a to konkrétně Výsledky dotazníku.

5.2 Testování hry

Součástí mé práce bylo vytvoření hry. Jak bych ale mohla hru považovat za didaktickou nebo výukovou, kdybych ji nemohla vyzkoušet v praxi. Svoji hru jsem chtěla otestovat na široké veřejnosti, na studentech středních škol a na lidech, kteří již mají splněné státní závěrečné zkoušky z dějin výtvarného umění.

Velmi důležité bylo, vysvětlit všem zúčastněným pravidla hry. Jinak by mohlo dojít k nepochopení a následným hádkám.

Součástí testování hry byla vždy i krátká anketa, abych získala nějakou hmatatelnou zpětnou vazbu. Samozřejmě jsem s účastníky po hře mluvila a jejich reakce si zaznamenávala. Myslím si, že anketou jsem nic nezkazila. Jak dopadla anketa, tomu se věnuji v kapitole 5.3.1 Výsledky dotazníku.

5.2.1 Veřejnost

V rámci testování na lidech, kteří s dějinami umění nemají příliš zkušeností, jsem vytvořila více skupin. Tito lidé mají různé vzdělání, ale nikdo z nich nemá odborné vzdělání v oboru dějin výtvarného umění.

Jako první jsem zvolila skupinu kamarádů, kteří se s dějinami výtvarného umění příliš neseťkali. Skupinka měla pět hráčů, z nichž dva lidé mají střední vzdělání na gymnáziu a ostatní mají vystudovanou střední školu elektrotechnickou. Vysokoškolské vzdělání mají téměř všichni v oboru IT technologií, jen jeden člen studuje lékařskou fakultu. Pro tuto skupinku nebyla hra vůbec jednoduchá. Většinu jmen umělců nikdy neslyšeli, ale se hrou si poradili velice dobře. Nejjednodušší bylo pro hráče poznávání obrázků, tento žeton získali všichni jako první, druhý nejlehčí okruh byl okruh Obecné. Ostatní okruhy už hráči získávali různě. Díky tomu, že není příliš mnoho kartiček s otázkami, začaly se otázky opakovat. Na základě toho se hra stala pro hráče lehčí, protože většinu odpovědí již slyšeli. Na základě toho si myslím, že když by hráči hru opakovali častěji, poznatky by si zafixovali a tím by získali nové informace o dějinách výtvarného umění.

Během hry jsem zjišťovala, že hráči některé znalosti mají, jen si je nevybavují. Podle komunikace při hře, jsem zjistila, že většinu těchto znalostí mají ze seriálů, her nebo filmů. Jen zlomek jejich znalostí byl zásluhou školního vzdělání.

Jak se hra líbila těmto hráčům a zda splnila očekávání, tím se budu zabývat v kapitole 5.3.1 Výsledky dotazníku.

5.2.2 Studenti střední školy

Pro testování hry jsem si vybrala studenty Střední odborné školy obchodu, užitého umění a designu. Bylo to z toho důvodu, že jsem tuto střední školu také navštěvovala a vím, že na škole probíhá výuka dějin výtvarného umění. Požádala jsem tedy Mgr. Jindřicha Lukavského PhD., zda by mi umožnil vyzkoušet s jeho žáky hru ve výuce.

K samotné hře jsem potřebovala osm hráčů, protože jsem usoudila, že bude dobré zkusit také variantu, kdy budou hráči po dvojicích. Pravidla zůstala stejná, jen se hráči mohli ve dvojicích domlouvat na odpovědích. Bylo mi umožněno vzít si vybrané studenty do jiné třídy, kde se mohli soustředit pouze na hru. Po příchodu do třídy se studenti rozdělili, podle svého uvážení, do dvojic. Já jsem jim ukázala herní materiál a vysvětlila jsem studentům pravidla hry. V pochopení pravidel nebyl žádný problém a hra mohla začít.

Během hry bylo velice dobře znát, že studenti znalosti o dějinách výtvarného umění mají, jen si občas nebyli schopni vybavit konkrétní jméno nebo dílo, ale po přečtení odpovědi se často ve třídě ozývala věta: „No jo, vždyť to jsme se učili.“ Jen u pár otázek, převážně z moderního umění, studenti slyšeli jména nebo díla poprvé.

Opět jako ve skupině Veřejnost, kterou uvádím v kapitole 5.2.1, studenti nejprve získali žetony z okruhu poznávání obrázků, z toho usuzuji, že tento okruh je pro hráče nejjednodušší. Poté páry získávaly žetony z různých odvětví, až jeden pár získal všechny a vydal se k cíli. Celá hra trvala studentům necelou hodinu.

Po odehrání hry jsem studenty požádala, aby mi vyplnili dotazník. S jeho výsledky se budu zabývat v kapitole 5.3.1 Výsledky dotazníku. Po vyplnění se mi studenti ptali, zda se tato hra dá někde zakoupit, že by se jim velice hodila pro přípravu na maturitu. Hra se ovšem zatím nikde zakoupit nedá a proto jsem jim nabídla, že když budou mít zájem, mohou se semnou domluvit a já jim hru zapůjčím.

5.2.2.1 Hra ve vyučovací hodině

Když chci aplikovat hru do školní výuky, měla bych si promyslet mnoho věcí. Jednou z nich je, jestli zrovna tahle hra je do výuky vhodná. Osobně bych řekla, že ano. Pro zpestření běžné výuky, která probíhá formou přednášek, může být hra vhodnou formou oživení. Dále bych měla brát ohled na věk hráčů. Vzhledem k tomu, že hráči mé hry budou studenti střední školy, jejich věk řešit nemusím. Ovšem měla bych pamatovat na předem získané znalosti žáků. Mohlo by se stát, že kdyby žáci hráli hru v rámci výuky, tudíž by to nebyla dobrovolná aktivita a neznali by moc odpovědí, hra by je nemusela dlouho bavit.

Také je dobré nějak žáky motivovat a vytyčit jim cíle, aby věděli, čeho chceme hrou dosáhnout. Já bych žáky motivovala tím, že během výuky si formou hry zopakují důležité informace, které se jim budou hodit u maturity. Dále bych je motivovala malou známkou, jedničkou, kterou získají vítězové hry.

Hlavně ve škole je velice důležité na žáky během hry dohlížet. Tuto roli zde hraje vyučující. Může se stát, že žáci budou potřebovat usměrňovat při případných sporech, zákeřnostech nebo podvádění. Vyučující by ale měl žáky také povzbuzovat, vyzdvihnout aktivitu žáků nebo jim i případně dodat nějaké další informace k jednotlivým jménům, pojmům, atd., které se během hry objeví.

Důležité je pamatovat na čas. Hru bychom měli naplánovat tak, abychom pro ní měli ve výuce dostatek času. Pokud na žácích bude vidět, že je hra nebaví, měli bychom mít připravené i další alternativy, buď jak hru zpestřit nebo možnost zcela jiné činnosti. Učitel má také za úkol hráče upozornit na konec hry, když už dochází čas ve výuce. Pokud má hra spád a žáky baví, může jim učitel přislíbit zopakování hry v některé z dalších vyučovacích hodin.

Hru může pedagog využít v rámci suplování hodin, kdy má ve třídě málo studentů nebo jako zpestření běžných hodin studentům. Ve hře má učitel roli koordinátora. Určí pravidla hry, která budou studenti dodržovat a určí formu hry. Formou hry je myšleno, zda budou hrát studenti ve skupinkách na jedné hrací desce nebo zda bude hrát každý hráč sám za sebe a k dispozici bude studentům více totožných deskových her.

Pedagog také musí rozhodnout, zda když první hráč dojde do cíle, bude hra ukončena nebo zda do cíle budou muset dojít všichni studenti. Rozhodnutí je důležité proto, že

když dojde první hráč do cíle, nemusí se nadále věnovat hře a upadá jeho pozornost. Může tím rušit ostatní spoluhráče. Ne vždy tomu tak ale musí být a vítěz může nadále spolupracovat a být zaujat hrou ostatních hráčů.

Jak jsem se již v krátkosti zmínila výše, učitel hraje roli také v případě doplňování dalších informací. Když žáci narazí na nějaké téma, které je více zajímavé, může jim učitel povysvětlit problematiku, uvést další díla, která umělec vytvořil nebo zmínit nějaké informace ze života umělce. V tomto případě je důležité, aby byl učitel na roli velice dobře připraven, protože doplňování informací může vést k diskusi se žáky. Je jasné, že pokud bude učitel jiného zaměření a bude pouze suplovat výuku, ve které žáci budou hrát hru, nebude jim k jednotlivým otázkám dodávat další informace.

Hra musí mít ve výuce své opodstatnění. Díky ní se studenti lépe seznámí se světovými i českými dějinami výtvarného umění. Připomenou si výtvarné umělce a osvojí si charakteristiky uměleckých směrů. Konkrétně se věnují architektuře, malířství, sochařství a obecným otázkám. Dále jsou schopni pojmenovat autora a názvy uměleckých děl, které jsou ve hře na obrázcích.

5.2.2.1.1 Klíčové kompetence a očekávané výstupy

Jak jsme se učili v předmětu Obecná didaktika, kurikulární dokumenty jsou vytvořeny na dvou úrovních a to státní a školní. Na státní úrovni vzniká Národní program rozvoje vzdělávání – tzv. Bílá kniha. Tento dokument formuluje požadavky na vzdělávání. Dále je to Rámcový vzdělávací program (dále jen RVP), který vymezuje závazné rámce pro jednotlivé etapy. Druhá úroveň je školní a na té vznikají Školní vzdělávací programy, podle nichž se uskutečňuje vzdělávání na jednotlivých školách. Tento dokument si vytváří každá škola sama, podle zásad stanovených v RVP.

Podle literatury (SKALKOVÁ, Jarmila. *Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování.*, 2007, Str. 97-100) během kurikulárního hnutí dochází k orientaci na problémy plánování učení a vyučování. Jedna ze strategií kurikulárních dokumentů se soustřeďuje na učební cíle, které se vyznačují jednoznačnými formulacemi a vyjadřují se v pojmech chování žáka. K těmto formulacím napomáhají Rámcové vzdělávací programy, na jejichž základě si školy utvářejí vlastní školní programy. Díky nim se zvýrazňuje role aktivní a tvořivé činnosti

žáků v procesu vzdělávání. Tyto činnosti jsou podporovány zavedením pojmu kompetence.

„Klíčové kompetence jsou pod záštitou EU definovány jako přenosný a univerzálně použitelný soubor vědomostí, dovedností a postojů, které potřebuje každý jedinec pro své osobní naplnění a rozvoj, pro zapojení se do společnosti a úspěšnou zaměstnatelnost. Osvojení jejich základů by mělo proběhnout v rámci povinné školní docházky. Pokud se to podaří, pak budou mít příslušníci takto připravené generace větší šanci na mnohostranné uplatnění bez ohledu na to, kterému oboru se budou věnovat.“¹⁵

V této části práce se budu věnovat některým konkrétním klíčovým kompetencím, u kterých vždy přiřadím oficiální formulace z rámcového vzdělávacího programu (<http://zpd.nuov.cz/RVP/ML/RVP%208241M05%20Graficky%20design.pdf>) a poté k nim přidám můj osobní komentář. Vybírala jsem takové, které jsou dle mého názoru nejvíce možné aplikovat na didaktickou hru.

Kompetence k učení – *„Mít pozitivní vztah k učení a vzdělávání; využívat ke svému učení různé informační zdroje, včetně zkušeností svých i jiných lidí.“* Žák se seznámí s dějinami výtvarného umění (architekturou, sochařstvím, malířstvím a obecnou problematikou) bude rozeznávat umělecká díla různých umělců.

Kompetence k řešení problémů – *„Porozumět zadání úkolu nebo určit jádro problému; volit prostředky a způsoby vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívat zkušeností a vědomostí nabytých dříve; spolupracovat při řešení problému s jinými lidmi.“* Pomocí otázek a odpovědí si studenti rozšiřují znalosti v umělecké oblasti. Díky opakování hry si studenti zapamatují správné odpovědi a i další informace, které si během čtení osvojují. V případě formy hry, kdy budou studenti hrát ve skupinkách, budou spolupracovat s ostatními spolužáky.

Kompetence komunikativní – *„Vyjadřovat se přiměřeně účelu jednání a komunikační situaci v projevech mluvených i psaných a vhodně se prezentovat; formulovat své myšlenky srozumitelně a souvisle.“* Žák se učí komunikovat se spoluhráči. Když studenti hrají skupinovou variantu, komunikují ve skupině. Žák se výstižně vyjadřuje,

¹⁵ Klíčové kompetence. BELZ, Horst. *Klíčové kompetence a jejich rozvíjení: východiska, metody, cvičení a hry*[online]. Vyd. 1. Praha: Portál, 2001 [cit. 2014-02-14]. Dostupné z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/P/181/klicove-kompetence.html>

popisuje a definuje myšlenky a své znalosti, smýšlení a stanoviska týkajících se dějin výtvarného umění.

Kompetence sociální a personální – *„Reagovat adekvátně na hodnocení svého vystupování a způsobu jednání ze strany jiných lidí, přijímat radu i kritiku; pracovat v týmu a podílet se na realizaci společných pracovních a jiných činností; přijímat a odpovědně plnit svěřené úkoly; přispívat k vytváření vstřícných mezilidských vztahů a k předcházení osobním konfliktům, nepodléhat předsudkům a stereotypům v přístupu k druhým.“* Žáci se učí respektovat a připouštět si daná pravidla hry. Učí se vzájemné toleranci a plně zodpovídají za splnění jednotlivých částí hry.

Důležité jsou nejen klíčové kompetence, ale také oborové kompetence, díky kterým se vytváří pracovní profil absolventa. Také se díky nim stává způsobilý pro výkon povolání ve vystudovaném oboru. *„Tvoří je soubor odborných vědomostí, dovedností, postojů a hodnot potřebných pro výkon pracovních činností daného povolání nebo skupiny příbuzných povolání.“*¹⁶

Hned v prvním bodu odborných kompetencí nalézáme bod: Ovládat základy výtvarné užití tvorby. Konkrétně by žák měl *„využívat při své práci znalosti o historickém vývoji a současných trendech výtvarné kultury a výtvarné tvorby ve svém oboru.“*¹⁷ Myslím si, že díky didaktické hře si mohou lépe zafixovat různé pojmy, díla, autory atd. A díky tomu může být splněn tento bod odborných kompetencí.

Když jsem se zaměřila na jeden z obsahových okruhů RVP a to konkrétně Umělecko-historická a výtvarná příprava, objevila jsem, že moje hra splňuje všechny požadavky na studenta v učivu Historie výtvarné kultury a vývoje společnosti. Tyto požadavky konkrétně jsou: *„Žák: - popíše historický vývoj společnosti a její výtvarné kultury včetně užitého výtvarného umění a výtvarné tvorby v příslušném oboru; objasní vzájemné souvislosti jednotlivých vývojových etap společnosti a výtvarných a estetických tendencí projevujících se v tomto vývoji; identifikuje výtvarný projev jednotlivých historických slohových období podle jeho základních znaků; rozezná významné představitele jednotlivých historických slohových období i současného výtvarného umění a jejich*

¹⁶ *Rámcový vzdělávací program: pro obor Grafický design. 2008. Dostupné z: <http://zpd.nuov.cz/RVP/ML/RVP%208241M05%20Graficky%20design.pdf>*

¹⁷ *Rámcový vzdělávací program: pro obor Grafický design. 2008. Dostupné z: <http://zpd.nuov.cz/RVP/ML/RVP%208241M05%20Graficky%20design.pdf>*

typická díla; využívá všech dostupných zdrojů pro získávání informací a aplikuje je při samostatné práci.“¹⁸

5.2.3 Lidé se Státní závěrečnou zkouškou z dějin umění

Vzhledem k tomu, že jsem chtěla zjistit rozdíly v zábavnosti a atraktivnosti hry pro co nejširší spektrum hráčů, požádala jsem také několik lidí, kteří mají splněné státní závěrečné zkoušky z dějin výtvarného umění. Tímto jsem chtěla zjistit, zda nebude hra pro tyto hráče příliš jednoduchá.

V této skupině jsem oslovila několik spolužaček. Ne všechny mají vystudovaný stejný obor, ale státnice z dějin umění mají všechny, jen na různých školách.

Ve finále hru hrály 3 spolužačky. Stejně jako u ostatních skupinek jsem nejprve vysvětlila hráčkám pravidla hry a poté začaly hrát. Bylo zajímavé, že opět všechny hráčky nejprve získaly žetony s obrázky. Poté už to bylo rozdílné. Hráčky měly velice dobré znalosti z dějin výtvarného umění, a proto hra netrvala ani hodinu.

Pokud mohu soudit z pozorování během hry, řekla bych, že hra spolužačky bavila. Dokonce si i nenápadně radily, když tušily správnou odpověď a hráčka, která měla otázku zodpovědět, si nebyla odpovědí jistá. Také tak soudím podle toho, že některé otázky si velice dlouho rozmýšlely, než je zodpověděly. Zda tento můj pocit byl oprávněný, tomu se budu věnovat v kapitole 5.3.1 Výsledky dotazníku.

5.3 Dotazník

Pro ověření účinnosti a zábavnosti hry jsem zvolila dotazník, který každý hráč po testovací hře vyplnil.

„Dotazník je ve své podstatě specifická forma rozhovoru převedeného do formalizované psané podoby, v němž se sledované osoby většinou omezují na vybírání určité „nejvíce

¹⁸ *Rámcový vzdělávací program: pro obor Grafický design. 2008. Dostupné z: <http://zpd.nuov.cz/RVP/ML/RVP%208241M05%20Graficky%20design.pdf>*

vhodné“ odpovědi. Tato metoda umožňuje v poměrně malém čase získat velké množství informací od početného souboru respondentů. “¹⁹

Pro můj dotazník jsem zvolila uzavřené typy otázek a to konkrétně dichotomické – ano x ne. Zvolila jsem pouze sedm otázek. Otázkami bych chtěla zjistit srozumitelnost, obtížnost a zda se hra hráčům líbila. Ukázka dotazníku je v obrazové příloze [viz. příloha XV].

5.3.1 Výsledky dotazníku

Od každého z 16ti hráčů, kteří se zúčastnili testování mé hry jsem získala vyplněný dotazník. Jak dotazník dopadl, je patrné z tabulky, kterou jsem pro tento účel sestavila.

Otázka	Počet odpovědí ANO	Počet odpovědí NE
1. Bavila vás hra?	16	0
2. Byly pro vás herní otázky srozumitelné?	16	0
3. Byly pro vás herní otázky obtížné?	14	2
4. Odnesl/a jste si, díky hře nové poznatky z dějin výtvarného umění?	16	0
5. Líbí se vám grafické zpracování herního materiálu?	13	3
6. Pořídil/a byste si hru domů?	13	3
7. Zopakoval/a byste si hru ještě někdy?	15	1

Z vyplněné tabulky je vidět, že hra hráče bavila, ovšem otázky pro ně nebyly jednoduché. Pokud by tedy hra měla jít do prodeje, uvažovala bych o zjednodušení otázek nebo bych navrhovala dávat ke každé možnosti odpovědi a, b, c čímž by se hra mohla stát jednodušší. Na základě dotazníku jsem se také dozvěděla, že moje hra je z didaktického hlediska funkční, protože každý hráč uvedl, že si ze hry odnesl nějaké nové poznatky.

¹⁹ PRUNNER, Pavel. *Vybrané kapitoly z pedagogické psychologie*. 2. vyd. V Plzni: Západočeská univerzita v Plzni, 2003. ISBN 80-708-2979-6 Str.23.

Co se týká grafického zpracování herního materiálu, objevilo se pár lidí, kterým se nelíbil. Ovšem nebyla to většina a proto bych nic na mé hře neměnila. Na otázku zda by si hráč pořídil tuto deskovou hru domů, se objevilo pár odpovědí, že ne. I s touto možností jsem počítala, protože ne každý člověk musí mít zálibu v dějinách výtvarného umění.

S výsledky poslední otázky jsem také naprosto spokojená. Pouze jeden člen výzkumu odpověděl, že by si hru znovu nezahrál, ostatní by si hru ještě chtěli někdy zopakovat, protože se jim hra líbila a odnesli si z ní nějaké nové informace. Ale jak jsem již uvedla výše, ne každého dějiny výtvarného umění baví.

S výsledky dotazníku jsem naprosto spokojená. A pokud všichni účastníci odpovídali podle pravdy, mohla by tato hra být atraktivní i pro širokou veřejnost. Na základě toho bych chtěla hru nabídnout firmě Albi, která by ji mohla po úpravách a rozšíření uvést na trh.

6 Závěr

V rámci mé práce jsem měla za úkol graficky zpracovat hru Albi, s názvem „Dějiny výtvarného umění“ a provést její propagaci. Fotografie výsledné práce jsou k vidění v obrazové příloze [viz. příloha XVI]. V praktické části jsem nejprve měla za úkol vytvořit nové logo pro firmu Albi, a následně vytvořit návrh na grafické zpracování hry. Po dohodě s mým vedoucím diplomové práce jsem hru nakonec zpracovala i fyzicky, jako maketu, kterou jsem využila i ve výuce. Další částí mé práce bylo vytvořit propagační prostředky pro zviditelnění hry a firmy Albi. Součástí praktické práce bylo vytvořit „Manuál jednotného vizuálního stylu“, kde jsou uvedeny možnosti práce s logem, tištěné propagační materiály ale i ostatní propagační předměty. Pro větší přehlednost vývoje nového loga pro firmu Albi, jsem vytvořila na ukázkou soubor návrhů, kde je celý vývoj loga znázorněn.

V teoretické části mé práce vysvětluji některé pojmy, které se týkají propagace a reklamy. Tyto pojmy jsou většinou vysvětleny v úvodu kapitoly. Poté je doplňuji o doprovodný text, který popisuje postup mé práce na jednotlivých propagačních materiálech. V rámci teoretické práce uvádím mnoho odkazů na obrazové přílohy, ve kterých je zobrazen vývoj a definitivní podoby loga, propagačních prostředků i samotné hry.

Součástí teoretické části je didaktická část, kde se věnuji aplikaci hry do výuky a vzdělávání společnosti díky hře „Dějiny výtvarného umění“.

Dále jsem si zkusila vymýšlet otázky ke hře tak, aby byly co nejvíce pochopitelné, jasné, ale také aby se z nich hráč dozvěděl co nejvíce informací. Díky těmto informacím by měl být schopen najít správnou odpověď, ale také si zafixovat různé pojmy použité v otázkách. To, že jsem se snažila do otázek vtěsnat, co nejvíce indicií se vyplatilo, protože při testování hry se mi potvrdilo, že třeba jen podle jedné indicie jsou hráči schopni najít správnou odpověď, pokud ostatní indicie neznají.

Abych zjistila atraktivnost hry pro hráče, vytvořila jsem si krátký dotazník, který každý hráč po skončení hry vyplnil. S výsledky jsem byla spokojena. Na základě reakcí studentů střední školy, jsem začala více uvažovat o nabídnutí mé hry firmě Albi. Doufám, že by tato hra mohla být pro firmu zajímavá. Kdyby se hra měla dostat do prodeje, musela by se ale ještě upravit a to z několika důvodů. Moje verze je pouze

vzor s omezeným počtem otázek, odpovědí a obrázků a neobsahuje „Párty verzi“, která bývá součástí her podobného charakteru od firmy Albi. Také by ještě bylo dobré se zamyslet nad tím, zda k odpovědím na otázky nepřidat možnosti a, b, c ze kterých by hráč vybíral správnou odpověď. Tím by se hra ulehčila a možná by se tak stala více atraktivní.

Práce na tomto zadání pro mě byla velice přínosná. Jeden z důvodů je, že jsem se zdokonalila v grafických programech Adobe Illustrator a Adobe Photoshop, díky nimž jsem vytvořila celou praktickou část mé práce. Uvedené programy jsou velice rozsáhlé a pro realizaci mých představ bylo nutné používat návody a příručky. Také díky konzultacím v grafickém studiu, jsem získala cenné zkušenosti, které se týkaly předtiskové přípravy.

V neposlední řadě pro mě byla velice přínosná didaktická část, kdy jsem si stanovila, jaké cíle má hra mít, jaké splňuje klíčové kompetence a jak jsem se již zmínila, také jsem v rámci didaktické části hru testovala.

Moji práci považuji celkově za velice přínosnou a to nejen pro mě. Pokud by se hra skutečně uvedla na prodejní trh, byla by užitečná studentům středních uměleckých škol při přípravě na maturitu. Mohla by se stát také pomůckou pro učitele výtvarných předmětů nejen na gymnáziích a základních školách, ale také na základních uměleckých školách. Také by mohla obohatit ostatní zájemce z řad populace o nové poznatky z dějin výtvarného umění.

7 Resume

The goal of my work was to create a graphic design of the Albi board game” The History of Fine Arts” and to prepare its promoting. In the practical section, I created a new logo for the Albi company and the graphic design of the game. The next part of the work was creating materials promoting the game and the Albi company. As part of my work, I have written a “Visual Style Guide”, which describes the work with a logo, printed materials and other promoting articles.

The theoretical part of my work explains terms related to promoting and advertising. The terms are completed with a description of the process of my work on individual promoting materials. In the didactic section I describe the use of this game in the education process.

In order to determine the attractiveness of this game, I prepared a questionnaire. The players filled it out after they finished the game. I was very satisfied with the results and based on these responses I am considering offering the game to the Albi company. Hopefully the game would be of interest to the company.

The work itself was very beneficial for me. I improved my skills in graphic programmes such as Adobe Illustrator and Adobe Photoshop. I used these programmes for the practical part of my research. Also the consultation in a design studio was a valuable experience in preparing materials for printing.

The didactic part was valuable too. I determined the aims and the key competencies of the game. Within this part I also tested the game.

I consider my work to be beneficial not only for me. If the game were introduced on the market it would be very useful for secondary art school students in their preparation for the maturita exam. It could be used by art teachers at grammar schools and elementary schools and by the wider public interested in the history of fine arts.

8 Seznam použitých zdrojů

Použitá literatura

GRIMPLINIOVÁ, Marie. *Stručný přehled propagace a aranžování: pro žáky SOŠ a SOU obchodního*. Plzeň, 2003, 37 s.

PŘIKRYLOVÁ, Jana a Hana JAHODOVÁ. *Moderní marketingová komunikace*. 1. vyd. Praha: Grada, 2010, 303 s., [16] s. obr. příl. ISBN 978-80-247-3622-8.

MARUANI, Laurent. *Abeceda marketingu*. 1.vyd. Management Press, 1995, 227 s. ISBN 80-856-0395-0.

SKALKOVÁ, Jarmila. *Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování*. 2., rozš. a aktualiz. vyd., [V nakl. Grada] vyd. 1. Praha: Grada, 2007, 322 s. ISBN 978-80-247-1821-7

TOMÁŠKOVÁ, Žaneta. *Moderní deskové a společenské hry a jejich postavení ve volném čase dnešní populace*. Brno, 2009. Diplomová práce. Masarykova univerzita.

PRŮCHA, J. *Pedagogický slovník*. 2. vyd. Praha: Portál, 1998, str. 82, ISBN 80-7178-252-1

PRUNNER, Pavel. *Vybrané kapitoly z pedagogické psychologie*. 2. vyd. V Plzni: Západočeská univerzita v Plzni, 2003. ISBN 80-708-2979-6

ALSPACH, Ted. *Mistrovství v Adobe Illustrator*. 1. vyd. Praha: Computer Press, 1999, 705 s.

Adobe Photoshop CS3: oficiální výukový kurz. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 399 s. ISBN 978-80-251-1845-0.

Internetové zdroje

Corporate Identity. *Corporate Identity* [online]. 2008 [cit. 2014-01-22]. Dostupné z: http://unie-grafickeho-designu.cz/corporate-identity-jako-nastroj-budovani-image/#.Ut_mqNJNyt_

Grafický manuál. *Grafický manuál* [online]. 2010 [cit. 2014-01-22]. Dostupné z: <http://graficke-studio.tridvajedna.cz/graficke-manualy>

Logo. *Logo* [online]. 2010 [cit. 2014-01-22]. Dostupné z: http://unie-grafickeho-designu.cz/vlastnosti-dobreho-loga-obsahly-clanek/#.Ut_nwtJNyt8

Zprostředkování umění a kulturního dědictví v Plzni a Plzeňském kraji: Sborník úvah o dobré praxi. *Zprostředkování umění a kulturního dědictví v Plzni a Plzeňském kraji*:

Sborník úvah o dobré praxi [online]. 2013 [cit. 2014-02-26].

DOI:<http://www.emuseum.cz/admin/files/ZPROSTREDKOVANI->. Dostupné z:
http://www.emuseum.cz/admin/files/ZPROSTREDKOVANI-UMENI_sbornik.pdf

MUZEUM, UMĚNÍ & SPOLEČNOST 2005/1. In: *MUZEUM, UMĚNÍ & SPOLEČNOST 2005/1* [online]. 2005 [cit. 2014-02-26]. DOI: <http://www.muzeum-umeni-benesov.cz/bulletin/2005-0>. Dostupné z: <http://www.muzeum-umeni-benesov.cz/bulletin/2005-01.htm>

Klíčové kompetence. BELZ, Horst. *Klíčové kompetence a jejich rozvíjení: východiska, metody, cvičení a hry*[online]. Vyd. 1. Praha: Portál, 2001 [cit. 2014-02-14]. Dostupné z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/P/181/klicove-kompetence.html/>

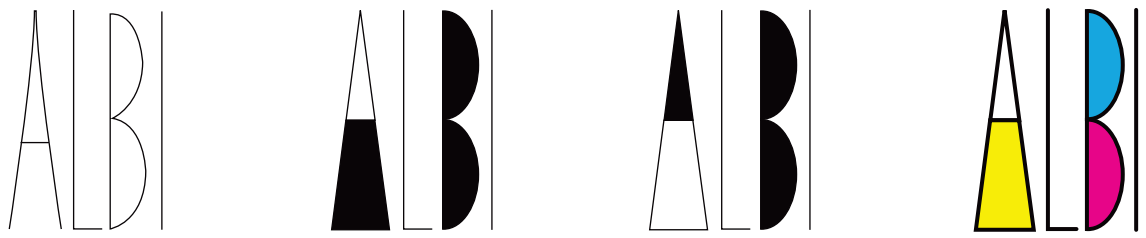
Rámcový vzdělávací program: pro obor Grafický design. 2008. Dostupné z: <http://zpd.nuov.cz/RVP/ML/RVP%208241M05%20Graficky%20design.pdf>

9 Obrazová příloha - obsah

Příloha I	Původní logo firmy Albi	45
Příloha II	Vývoj loga	46
Příloha III	Barvy	50
Příloha IV	Vývoj letáku	51
Příloha V	Vývoj plakátu	55
Příloha VI	Trička	62
Příloha VII	Tašky	65
Příloha VIII	Hrnečky	66
Příloha IX	Propisovací tužky	68
Příloha X	Poznámkové bloky	69
Příloha XI	Pravidla hry	71
Příloha XII	Vývoj obalu – krabice	73
Příloha XIII	Hrací deska	83
Příloha XIV	Ostatní předměty ke hře – žetony, kartičky, pravidla hry	85
Příloha XV	Dotazník	89
Příloha XVI	Fotografie finálních výrobků	90



Příloha II Vývoj loga



Abi Abi Abi Abi

Abi Abi

Abi Abi

Abi Abi Abi Abi

Abi Abi Abi

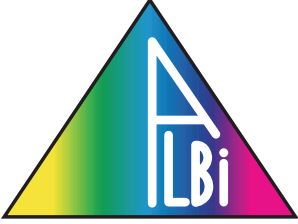
Abi Abi Abi Abi

Abi

Abi Abi Abi Abi

ALBi ALBi ALBi ALBi

ALBi ALBi

ALBi  ALBi ALBi

Finální logo

ALbi



Příloha III Barvy



CMYK 0 / 0 / 100 / 0
RGB 255 / 242 / 0



CMYK 0 / 100 / 0 / 0
RGB 236 / 0 / 140



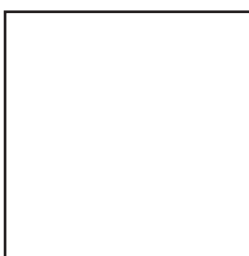
CMYK 100 / 0 / 0 / 0
RGB 0 / 174 / 239



CMYK 30 / 0 / 95 / 0
RGB 191 / 215 / 59



CMYK 0 / 0 / 0 / 100
RGB 26 / 23 / 27



CMYK 0 / 0 / 0 / 0
RGB 255 / 255 / 255



CMYK 0 / 0 / 0 / 60
RGB 135 / 136 / 138



NOVÁ HRA

ALBi

Dějiny výtvarného umění

Zábavná hra pro fanoušky dějin výtvarného umění a nejen pro ně.

Ponořte se do světa známých českých i světových uměleckých děl. V této vědomostní hře najdete přes 270 otázek, které jsou rozděleny do 5 okruhů: architektura, sochařství, malířství, všeobecné a obrázky. Během hry si nejen užijete spoustu zábavy, ale také se dozvíte mnoho zajímavých informací z dějin výtvarného umění. K tomu, abyste zvítězili, budete kromě znalostí potřebovat i trochu štěstí.

NOVÁ HRA

ALBi

Dějiny výtvarného umění

Zábavná hra pro fanoušky dějin výtvarného umění a nejen pro ně.

Ponořte se do světa známých českých i světových uměleckých děl. V této vědomostní hře najdete přes 270 otázek, které jsou rozděleny do 5 okruhů: architektura, sochařství, malířství, všeobecné a obrázky. Během hry si nejen užijete spoustu zábavy, ale také se dozvíte mnoho zajímavých informací z dějin výtvarného umění. K tomu, abyste zvítězili, budete kromě znalostí potřebovat i trochu štěstí.

NOVÁ HRA

ALBi

Dějiny výtvarného umění

Zábavná hra pro fanoušky dějin výtvarného umění a nejen pro ně.

Ponořte se do světa známých českých i světových uměleckých děl. V této vědomostní hře najdete přes 270 otázek, které jsou rozděleny do 5 okruhů: architektura, sochařství, malířství, všeobecné a obrázky. Během hry si nejen užijete spoustu zábavy, ale také se dozvíte mnoho zajímavých informací z dějin výtvarného umění. K tomu, abyste zvítězili, budete kromě znalostí potřebovat i trochu štěstí.

NOVÁ HRA

ALBi

Dějiny výtvarného umění

Zábavná hra pro fanoušky dějin výtvarného umění a nejen pro ně.

Ponořte se do světa známých českých i světových uměleckých děl. V této vědomostní hře najdete přes 270 otázek, které jsou rozděleny do 5 okruhů: architektura, sochařství, malířství, všeobecné a obrázky. Během hry si nejen užijete spoustu zábavy, ale také se dozvíte mnoho zajímavých informací z dějin výtvarného umění. K tomu, abyste zvítězili, budete kromě znalostí potřebovat i trochu štěstí.

NOVÁ HRA

ALBi

Dějiny výtvarného umění

Zábavná hra pro fanoušky dějin výtvarného umění a nejen pro ně.

Ponořte se do světa známých českých i světových uměleckých děl. V této vědomostní hře najdete přes 270 otázek, které jsou rozděleny do 5 okruhů: architektura, sochařství, malířství, všeobecné a obrázky. Během hry si nejen užijete spoustu zábavy, ale také se dozvíte mnoho zajímavých informací z dějin výtvarného umění. K tomu, abyste zvítězili, budete kromě znalostí potřebovat i trochu štěstí.

NOVÁ HRA

ALBi

Dějiny výtvarného umění

Zábavná hra pro fanoušky dějin výtvarného umění a nejen pro ně.

Ponořte se do světa známých českých i světových uměleckých děl. V této vědomostní hře najdete přes 270 otázek, které jsou rozděleny do 5 okruhů: architektura, sochařství, malířství, všeobecné a obrázky. Během hry si nejen užijete spoustu zábavy, ale také se dozvíte mnoho zajímavých informací z dějin výtvarného umění. K tomu, abyste zvítězili, budete kromě znalostí potřebovat i trochu štěstí.



**NOVÁ
HRA**

ALBi

Dějiny výtvarného umění

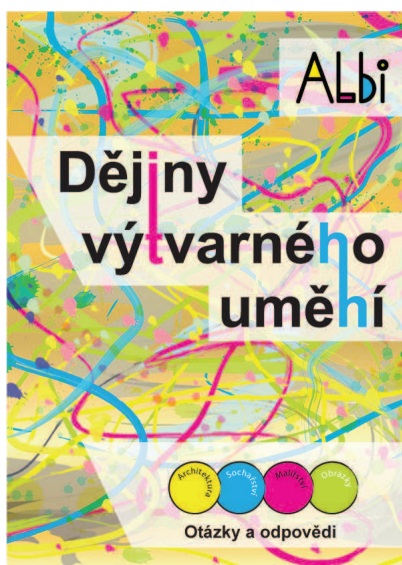
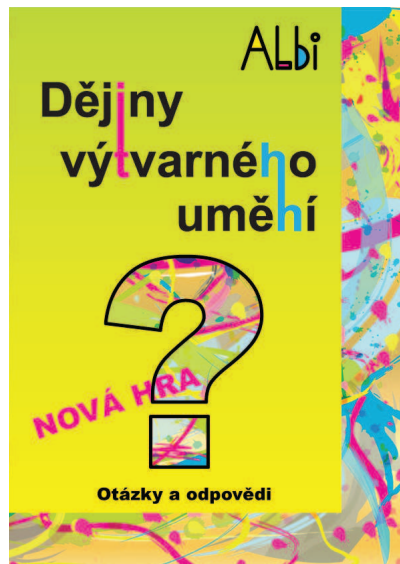
Zábavná hra pro fanoušky dějin výtvarného umění a nejen pro ně.

Ponořte se do světa známých českých i světových uměleckých děl. V této vědomostní hře najdete přes 270 otázek, které jsou rozděleny do 5 okruhů: architektura, sochařství, malířství, všeobecné a obrázky. Během hry si nejen užijete spoustu zábavy, ale také se dozvíte mnoho zajímavých informací z dějin výtvarného umění. K tomu, abyste zvítězili, budete kromě znalostí potřebovat i trochu štěstí.



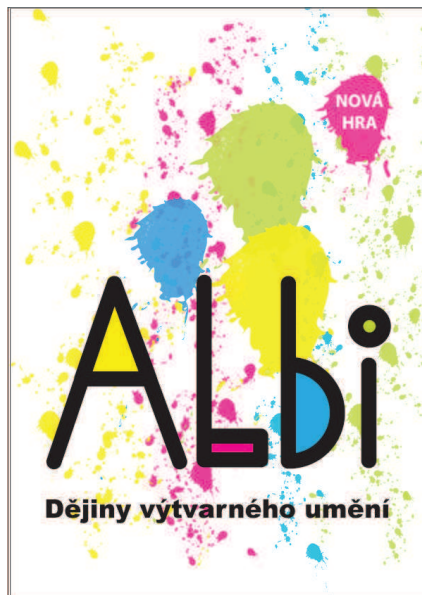
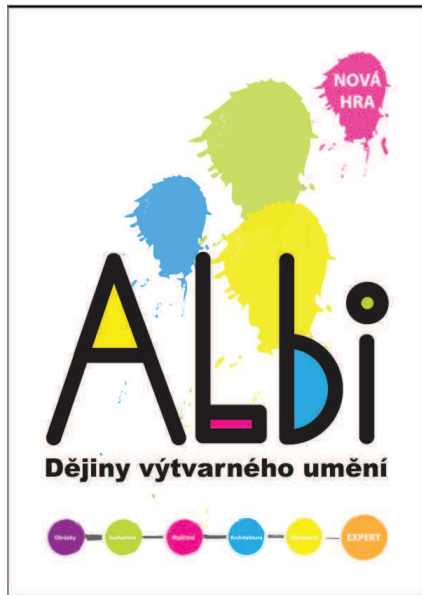
Obrázky Sochařství Malířství Architektura Všeobecné **EXPERT**

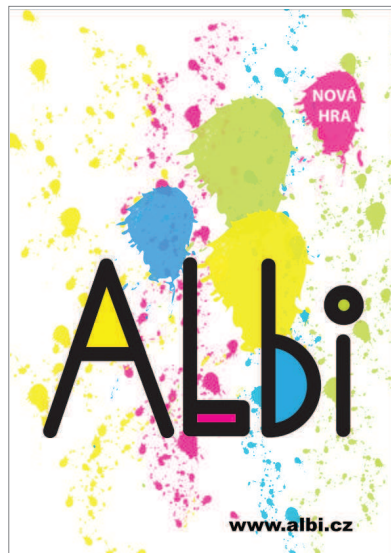


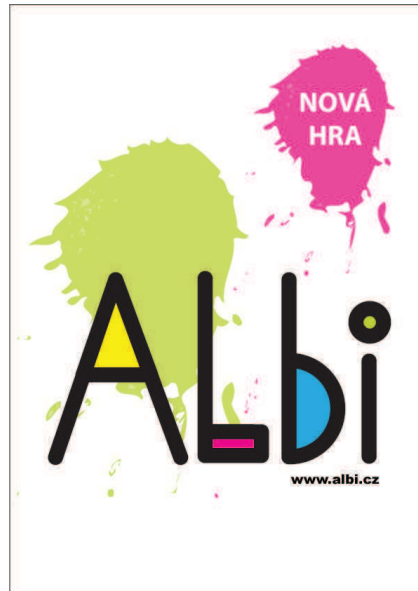
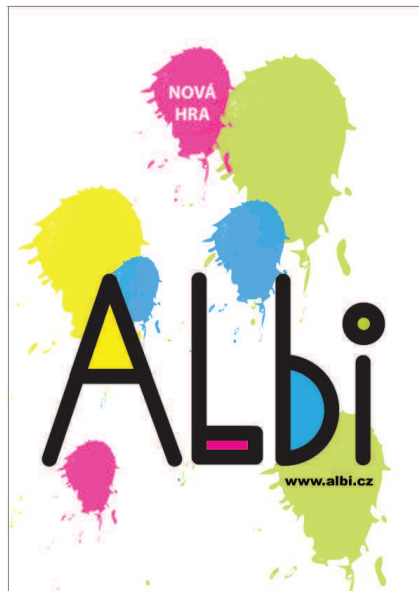
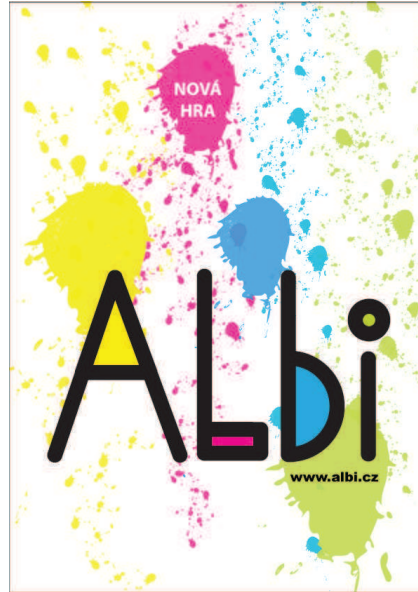
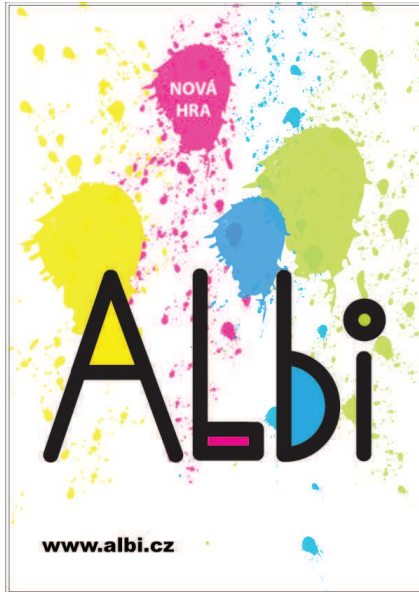


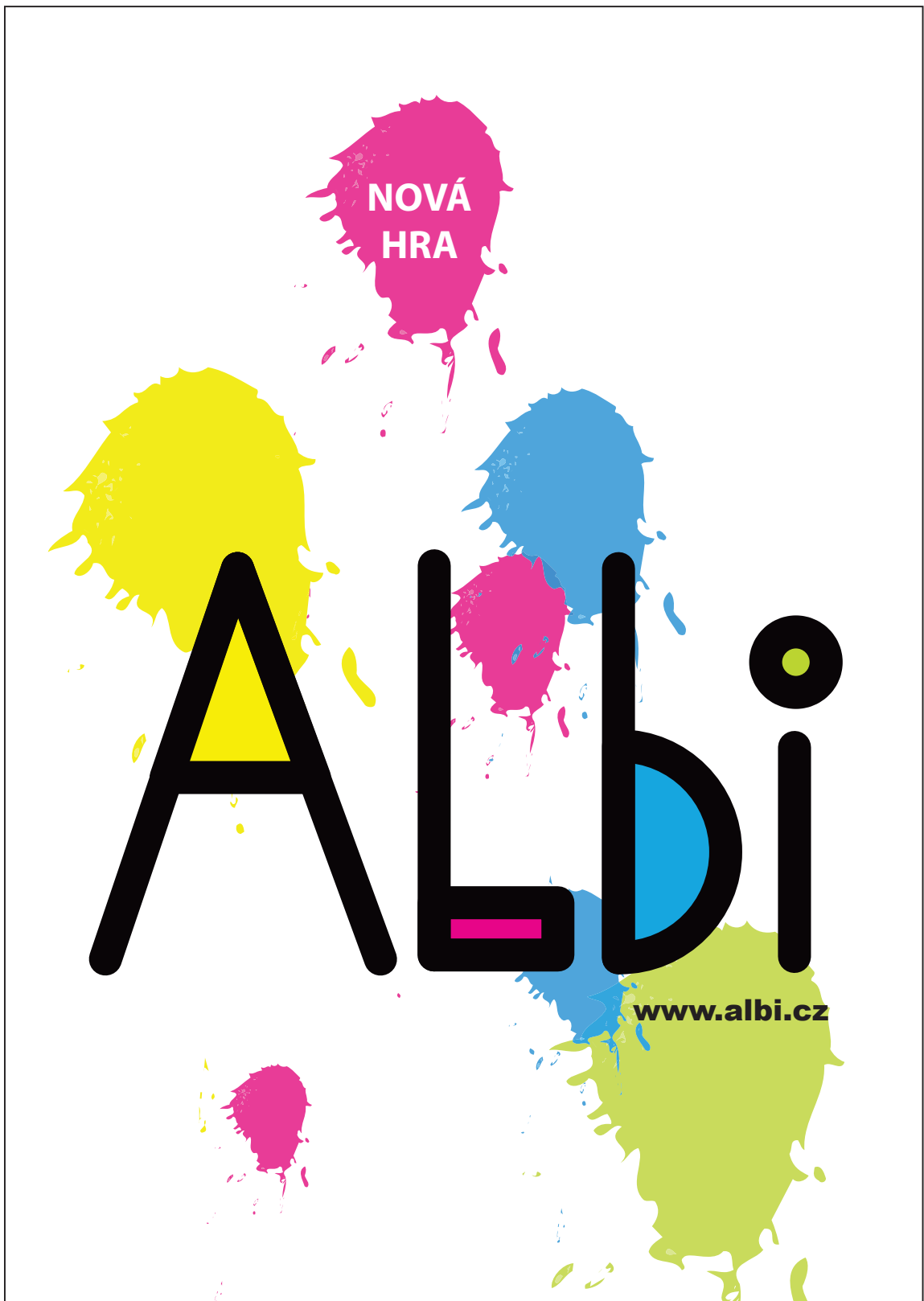




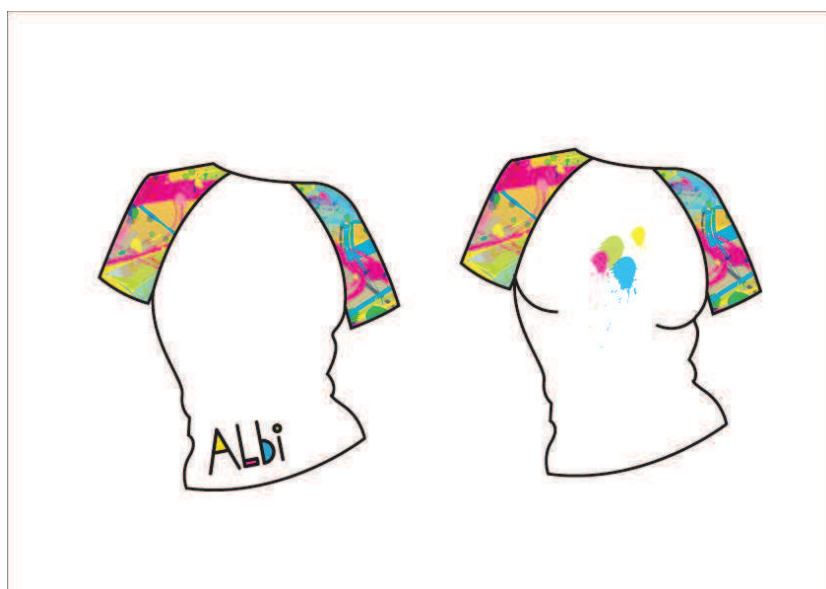
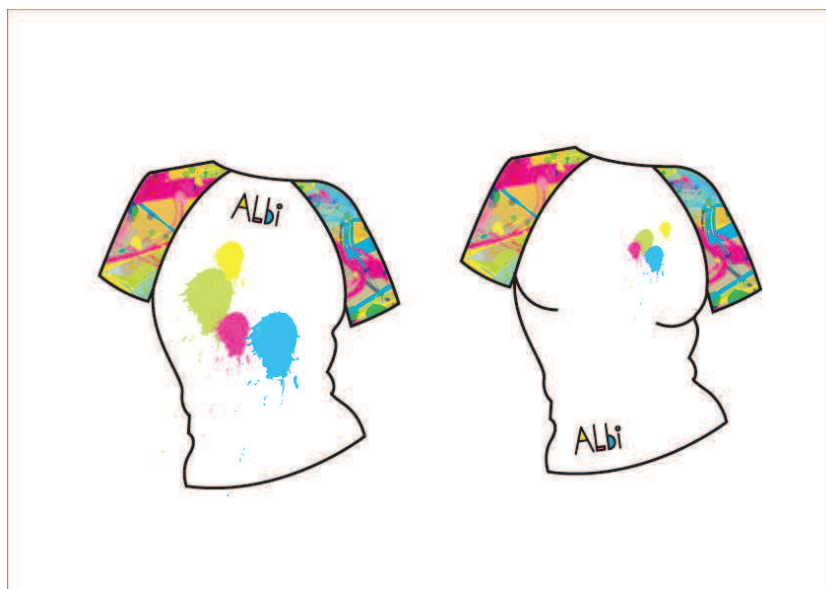
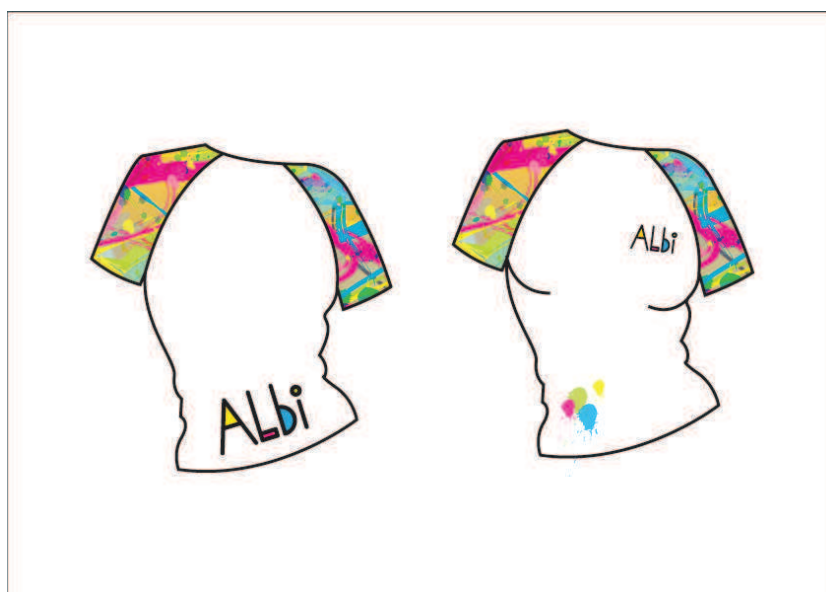








Příloha IV Vývoj návrhů na trička





Finální návrh na trička



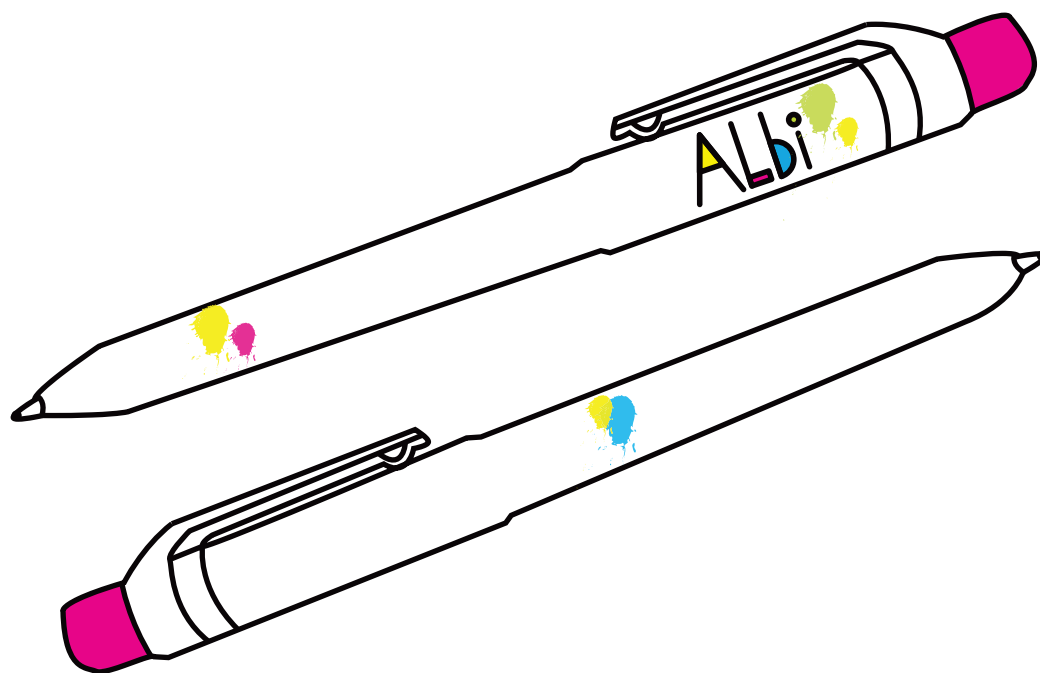


Příloha IIIV Vývoj návrhů na hrnečky

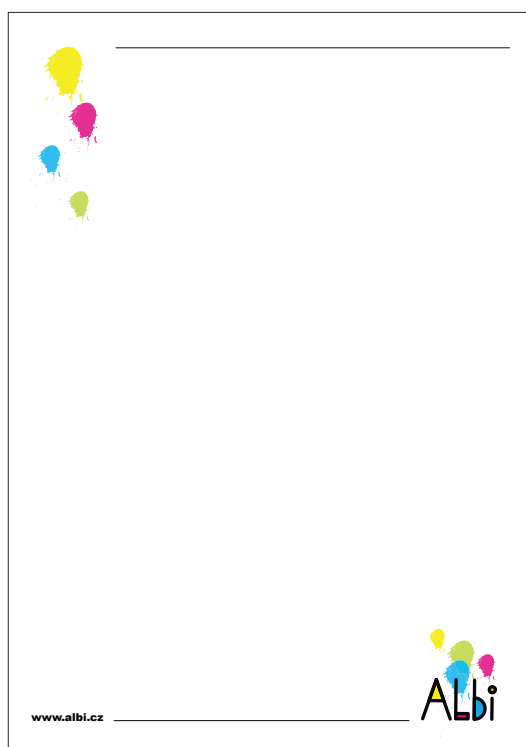
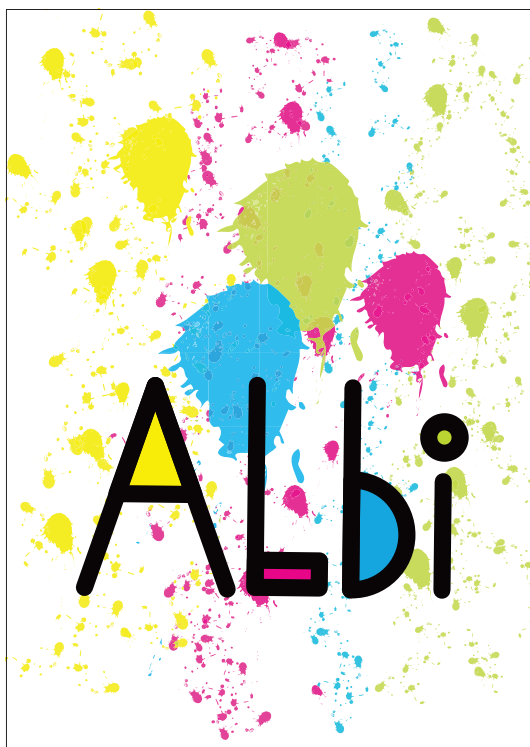
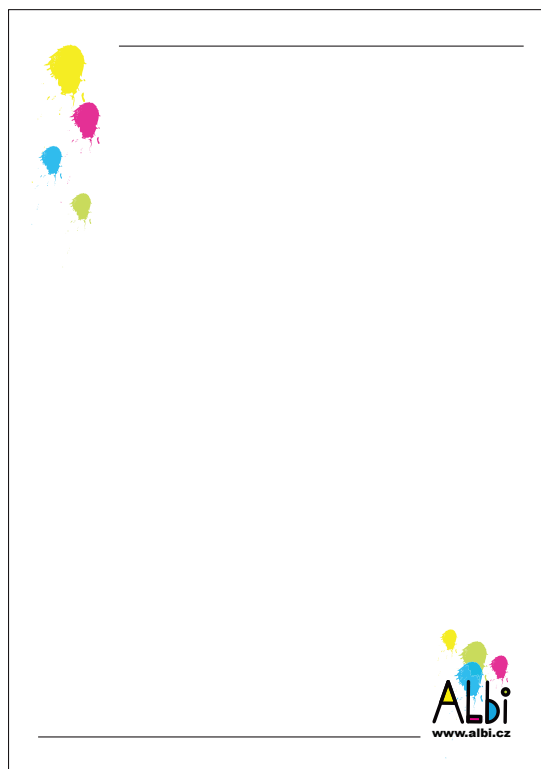
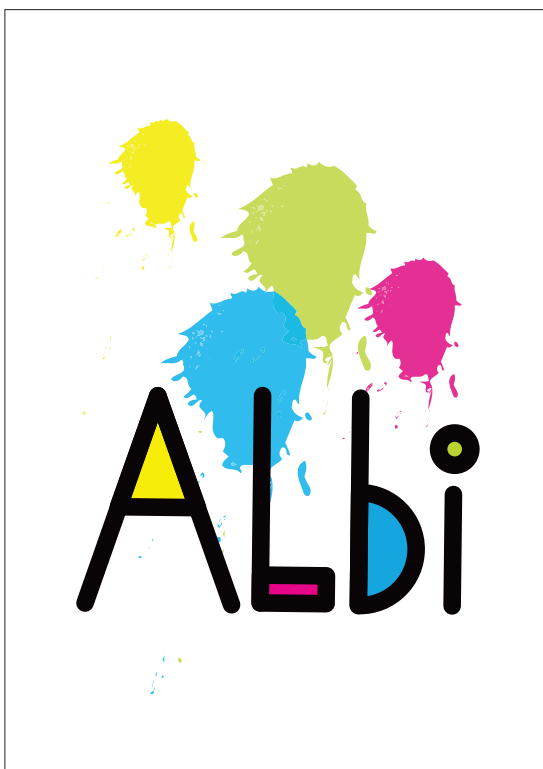


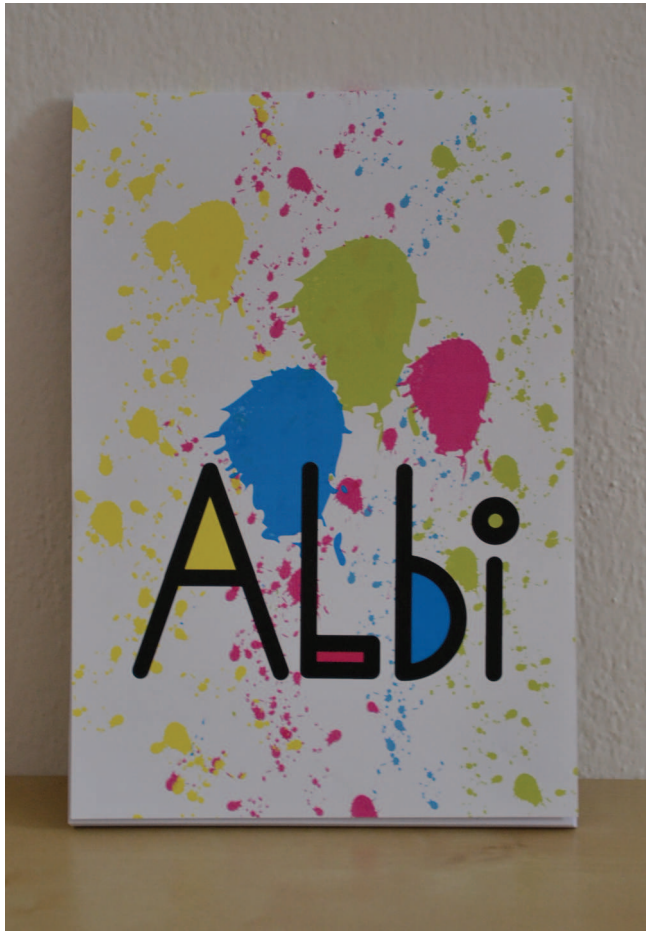
Finální návrh na hrnečky





Příloha X Návrhy na poznámkové bloky





Příloha XI Pravidla hry

Cíl hry:

V této hře se snažíte správně odpovídat na otázky z pěti různých okruhů. Pohybujete svojí figurkou na herním plánu a podle toho, na kterém poli skončíte, se určí okruh otázky, na kterou budete odpovídat. Pokud skončíte pohyb na políčku architektura, budete odpovídat na otázku z architektury. Pokaždé, když odpovíte správně, dostanete žeton v barvě a nápisem daného okruhu otázek. Cílem hry je nasbírat pět žetonů v pěti různých barvách. Ve chvíli, kdy se vám podaří tyto žetony nasbírat, můžete zamířit ke středovému poli. Pokud správně odpovíte na závěrečnou otázku, zvítězíte.

Karty otázek:

Pro tuto hru budete potřebovat všech 56 karet. Otázky jsou rozděleny do pěti různých okruhů: všeobecné, architektura, sochařství, malířství, obrázky. Na každé kartě je pět otázek, každá z jiného okruhu. Tyto okruhy jsou vyznačeny na kartách i na žetonech. Jsou vyznačeny i na polích na herním plánu, takže bude vždy jasný okruh, ze kterého bude otázka, na kterou budete odpovídat (obrázek 2). Správnou odpověď na každou otázku najdete na zadní straně karet s otázkami. Otázka z okruhu obrázku se vždy ptá na to, co je na obrázku, popřípadě, kdo je tvůrcem (podle odpovědi na druhé straně karty s otázkou).

Příprava hry:

Karty otázek zamíchejte a rozdělte na přibližně tolik stejných hromádek, kolik bude hrát hráčů. Hráči si hromádky rozeberou a dají před sebe otázkami nahoru. Balíček karet s fotkami (nejlépe vždy seřazenými podle čísel) dejte zvlášť. Každý hráč si vybere jednu figurku a postaví ji na jedno z rohových polí herního plánu (obrázek 1). Na jednom poli může stát více figurek. Všichni hráči hodí kostkou a ten, kdo hodí nejvyšší číslo, začíná. Další hráči pokračují ve hře po směru hodinových ručiček.

Průběh hry:

Když je hráč na tahu, hodí kostkou a posune svoji figurku na herním plánu o příslušný počet polí v libovolném směru. Pole, na kterém figurka skončí svůj pohyb, určí okruh, ze kterého bude položena otázka. Pokud figurka skončí na jednom z rohových polí (s nápisem Dějiny výtvarného umění – obrázek č. 1), může si hráč přemístit figurku na kterékoli místo na herním plánu. Poté hráč po jeho levici vezme kartu otázek zespodu své hromádky a přečte příslušnou otázku. Nastane jedna z následujících třech možností:

- Pokud hráč neodpoví nebo odpoví nesprávně, jeho tah končí a hraje hráč po jeho levici.
- Pokud hráč odpoví správně, dostane žeton v barvě příslušného okruhu a položí si ho před sebe. Jeho tah končí a hraje hráč po jeho levici.
- Pokud hráč odpoví správně na otázku z okruhu, ze kterého už žeton má, nedostává již další žeton (nikdo nesmí mít více žetonů jedné barvy), ale získává nový tah. Opět hodí kostkou a podle čísla, které padlo, opět posune svoji figurku. Hráč po jeho levici vytáhne další kartu otázek a přečte tu, která přísluší okruhu, na kterém figurka skončila svůj další pohyb. Tímto způsobem může hráč ve svém tahu pokračovat do té doby, dokud bude na otázky odpovídat správně.

Na konci tahu je použitá karta otázek vrácena nahoru do balíčku každého hráče.

Cesta k vítězství:

Ve chvíli, kdy hráč nasbírá všech pět různých žetonů, může v dalším kole zamířit na jedno ze tří polí s nápisem Dějiny výtvarného umění, které si pro postup do středu vybere. Po cestě může standardně odpovídat na otázky a využít tak možnost dalšího tahu při správné odpovědi. Pokud hráč hodí vyšší číslo, než potřebuje, aby se na zvoleném rohovém poli zastavil, může se na něm zastavit. Zde každopádně končí svůj tah.

Od svého dalšího tahu hráč již nehází kostkou a posouvá se na první pole s otázkami směrem ke středu herního plánu (obrázek č. 3). Posunout se dál, směrem ke středu, je nyní možné pouze tak, že hráč správně zodpoví otázku na poli, na kterém právě stojí. Okruhy otázek jsou i na těchto polích vyznačeny.

- Pokud hráč neodpoví nebo odpoví nesprávně, jeho tah končí, jeho figurka zůstává stát na místě a hraje hráč po jeho levici. V příštím kole bude hráč odpovídat na další otázku ze stejného okruhu.

- Pokud hráč odpoví správně, posune svoji figurku o jedno pole směrem ke středu. Jeho tah končí a v příštím tahu bude odpovídat na otázku na dalším poli.

Vítěz

Pokud hráč odpověděl správně na otázky na obou polích mezi rohovým a středovým polem, postoupí se svojí figurkou na středové pole (obrázek č.3). Ve svém dalším kole bude hráč odpovídat na jednu otázku z okruhu, který vybere hráč po jeho levici. Tento hráč vybírá okruh bez toho, aby se předem podíval na otázky.

- Pokud hráč neodpoví nebo odpoví nesprávně, jeho figurka zůstává na středovém poli a v příštím kole bude hráč opět odpovídat na otázku z okruhu, který zvolí hráč po jeho levici. Tento okruh může být jiný než v předchozím kole.

- Pokud hráč odpoví správně, stává se vítězem (Expertem).

Varianty hry:

1. Hra pouze na vnějším kruhu herního plánu. Hráč dostane kterýkoliv žeton pokaždé, když správně odpoví na otázku. Hra končí ve chvíli, kdy byly posbírány všechny žetony. Zvítězí hráč, který jich nasbíral nejvíce.

2. Hra bez herního plánu. Použijí se pouze karty otázek. Výběr okruhu určíte hodem kostkou (1-5). Čísla 1-5 přiřadíte k jednotlivým okruhům. Když padne číslo 6, hráč hází ještě jednou. Pokud hráč odpoví správně, nechá si u sebe kartu otázek. Zvítězí hráč, který nasbírá za předem dohodnutý čas nejvíce karet otázek.

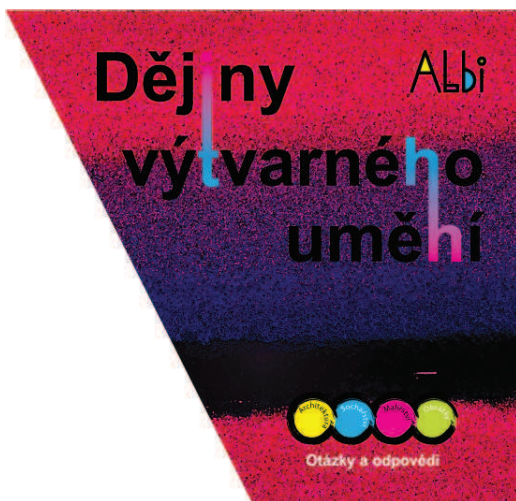
3. Můžete hrát také v týmech. Před začátkem hry je ale třeba se rozhodnout, jestli se při odpovídání na otázky mohou členové týmu spolu radit nebo ne.

4. Akčnější varianta: Ve chvíli, kdy figurka skončí svůj pohyb na políčku, kde stojí figurka jiného hráče a hráč správně zodpoví otázku, může se rozhodnout místo získání žetonu či získání tahu na víc vzít jakýkoliv žeton hráči, jemuž figurka patří, a dát mu za něj jeden ze svých. Musí však dodržet pravidlo, že žádný hráč nesmí mít více žetonů stejné barvy.

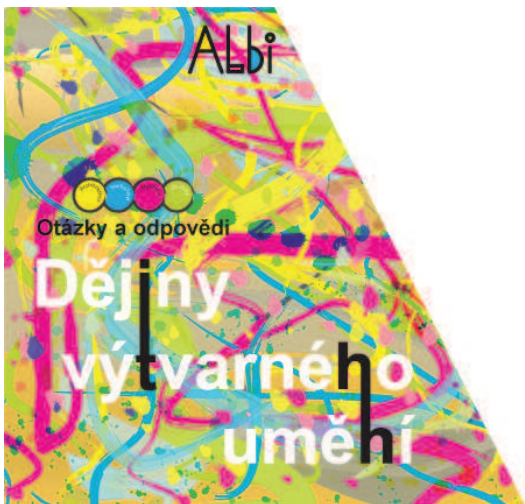
















ALbi

Dějny vývarného umění



Otázky a odpovědi



Albi
Věk: 2-4
Délka: 15 min
Hráči: 2-4

Albi
Věk: 2-4
Délka: 15 min
Hráči: 2-4

Zábavná hra pro fanoušky dějin výtvarného umění a nejen pro ně.
Pomůže se do světa zanést i když jste začátečníci. V této vodotěsné hře můžete přes 270 otázek, které jsou rozděleny do 5 úrovní: architektura, sochařství, malířství, výtvarná a grafická umění.
Hráči by si měli před hrou přečíst otázky, ale také se dozvědět mnoho zajímavých informací z dějin výtvarného umění. K tomu, abyste započali, budete kromě pravidel potřebovat i trochu štěstí. Přijďte připravit zábavu.

ALbi

Dějny vývarného umění



Otázky a odpovědi



Albi
Věk: 2-4
Délka: 15 min
Hráči: 2-4

Albi
Věk: 2-4
Délka: 15 min
Hráči: 2-4

Zábavná hra pro fanoušky dějin výtvarného umění a nejen pro ně.
Pomůže se do světa zanést i když jste začátečníci. V této vodotěsné hře můžete přes 270 otázek, které jsou rozděleny do 5 úrovní: architektura, sochařství, malířství, výtvarná a grafická umění.
Hráči by si měli před hrou přečíst otázky, ale také se dozvědět mnoho zajímavých informací z dějin výtvarného umění. K tomu, abyste započali, budete kromě pravidel potřebovat i trochu štěstí. Přijďte připravit zábavu.

Dějny vývarného umění



Otázky a odpovědi



Albi
Věk: 2-4
Délka: 15 min
Hráči: 2-4

Albi
Věk: 2-4
Délka: 15 min
Hráči: 2-4

Zábavná hra pro fanoušky dějin výtvarného umění a nejen pro ně.
Pomůže se do světa zanést i když jste začátečníci. V této vodotěsné hře můžete přes 270 otázek, které jsou rozděleny do 5 úrovní: architektura, sochařství, malířství, výtvarná a grafická umění.
Hráči by si měli před hrou přečíst otázky, ale také se dozvědět mnoho zajímavých informací z dějin výtvarného umění. K tomu, abyste započali, budete kromě pravidel potřebovat i trochu štěstí. Přijďte připravit zábavu.

ALbi

ALbi

Dějny vývarného umění



Otázky a odpovědi



Otázky a odpovědi



Albi
Věk: 2-4
Délka: 15 min
Hráči: 2-4

Albi
Věk: 2-4
Délka: 15 min
Hráči: 2-4

Zábavná hra pro fanoušky dějin výtvarného umění a nejen pro ně.
Pomůže se do světa zanést i když jste začátečníci. V této vodotěsné hře můžete přes 270 otázek, které jsou rozděleny do 5 úrovní: architektura, sochařství, malířství, výtvarná a grafická umění.
Hráči by si měli před hrou přečíst otázky, ale také se dozvědět mnoho zajímavých informací z dějin výtvarného umění. K tomu, abyste započali, budete kromě pravidel potřebovat i trochu štěstí. Přijďte připravit zábavu.

ALbi

Dějny vývarného umění



Otázky a odpovědi



Otázky a odpovědi



Albi
Věk: 2-4
Délka: 15 min
Hráči: 2-4

Albi
Věk: 2-4
Délka: 15 min
Hráči: 2-4

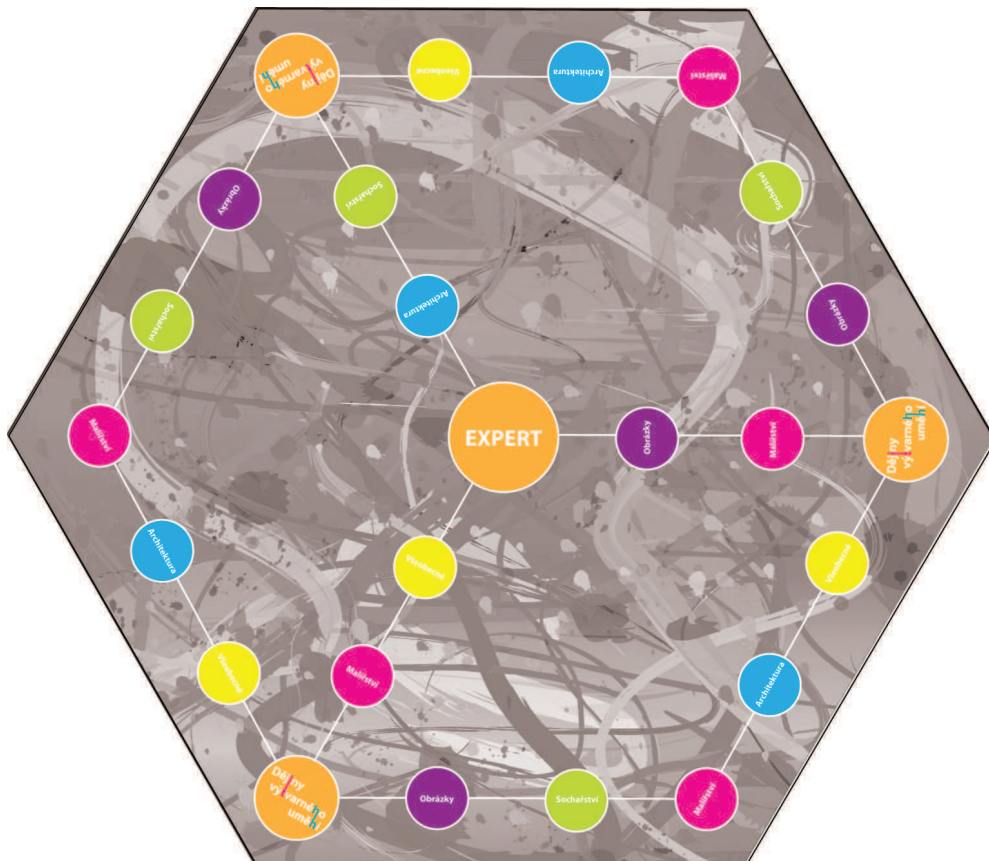
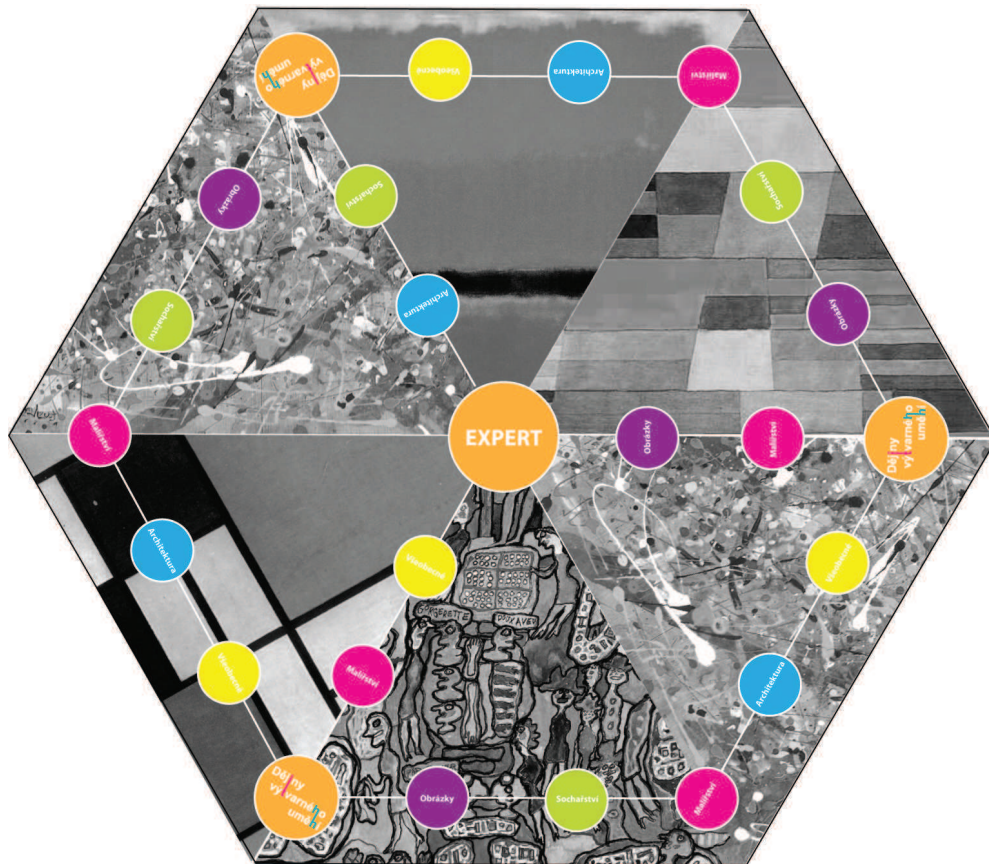
Zábavná hra pro fanoušky dějin výtvarného umění a nejen pro ně.
Pomůže se do světa zanést i když jste začátečníci. V této vodotěsné hře můžete přes 270 otázek, které jsou rozděleny do 5 úrovní: architektura, sochařství, malířství, výtvarná a grafická umění.
Hráči by si měli před hrou přečíst otázky, ale také se dozvědět mnoho zajímavých informací z dějin výtvarného umění. K tomu, abyste započali, budete kromě pravidel potřebovat i trochu štěstí. Přijďte připravit zábavu.



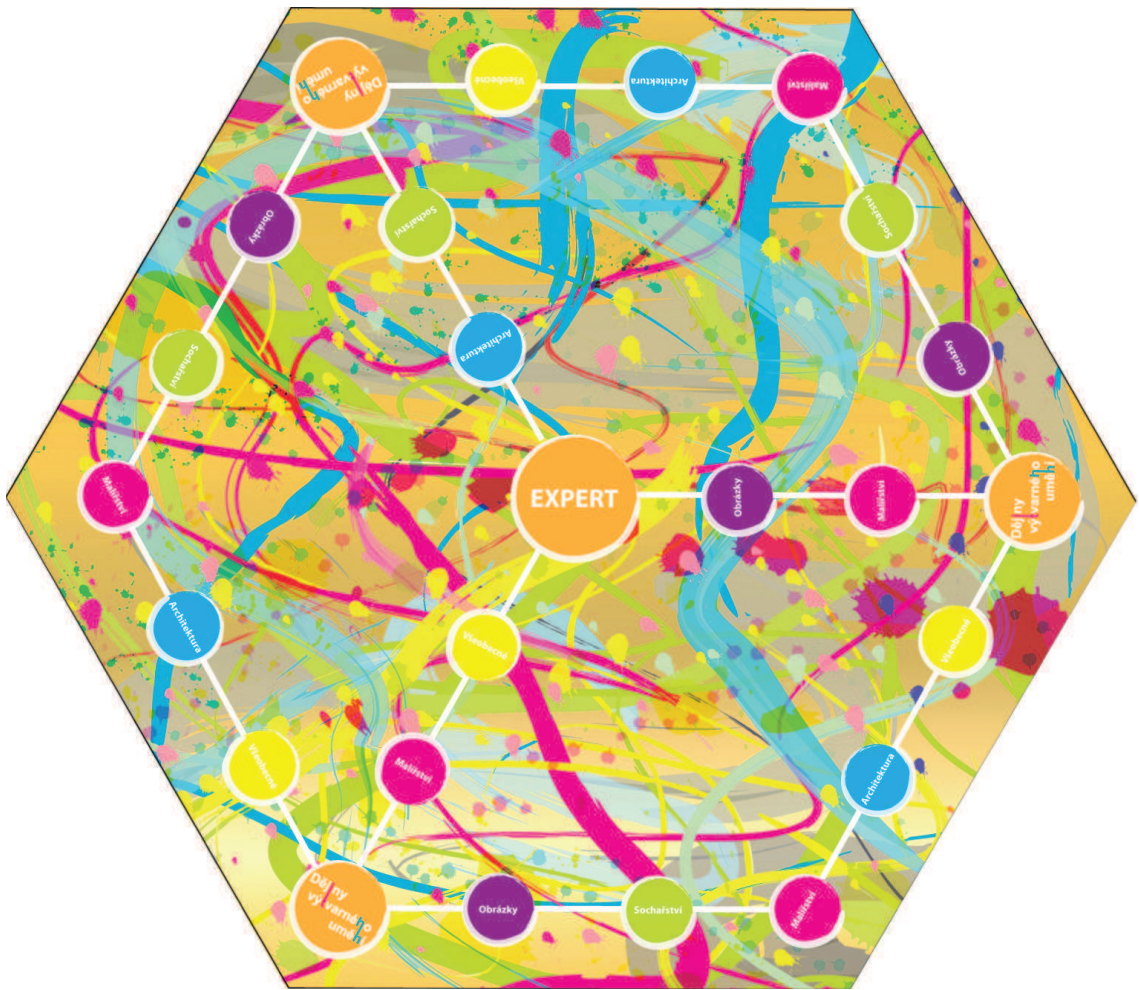
Finální obal



Příloha XIII Návrhy na hrací desku



Finální návrh na hrací desku



Příloha XIV Finální návrhy na ostatní předměty ke hře

Žetony



Kartičky

- Jaký mrakodrap byl jako první postavený v Chicagu firmou William Le Baron Jenny?
- Jak se jmenuje avantgardní umělec označovaný za největšího provokatéra 20. století a jeho díla včetně ready-made lze charakterizovat spíše jako myšlenky než objekty a k jeho dílům patří např.: Přechod panny v nevěstu, Tonzura a Nevěsta svlékaná svými mládenci, dokonce.
- Čím se inspiroval klasicistní malířství?
- Jak se jmenuje styl, kdy tělo slouží jako plátno umělecké tvorby, je to jedna z nejkontroverznějších forem umění a často se dotýká i mimouměleckých oblastí?
- Obrázek č. 1

- Leiter Building
- Marcel Duchamp
- Římským reliéfem
- Body art
- Klášter Saint-Denis v Paříži





Pravidla hry



Cíl hry
V této hře se snažíte správně odpovídat na otázky z pěti různých okruhů. Pohybujete svojí figurkou na herním plánu a podle toho, na kterém poli skončíte, se stává otázkou, na kterou budete odpovídat. Pokud skončíte pohyb na poličku architektura, budete odpovídat na otázku z architektury.
Pokudže, když odpovíte správně, dostanete žeton v barvě a nápisem daného okruhu otázek. Cílem hry je nasbírat při žetonů v pěti různých barvách. Ve chvíli, kdy se vám podaří tyto žetony nasbírat, můžete zamířit ke středovému poli. Pokud správně odpovíte na závěrečnou otázku, zvítězíte!




Karty otázek
Při této hře budete používat celkem 56 karet. Otázky jsou rozděleny do pěti různých okruhů: výtvarnost, architektura, sochařství, malířství, obrázky. Na každé kartě je při otázce, každý z jednoho okruhu. Tyto okruhy jsou vyznačeny na kartičkách a žetonech. Jsou vyznačeny i na poličkách na herním plánu, takže budete vždy jasně vědět, ze kterého bude otázka, na kterou budete odpovídat (obrázek 2). Správnou odpověď na každou otázku najdete na zadní straně kartičky s otázkou. Otázky z okruhu obrázky se vždy ptají na to, co je na obrázku, popřípadě, kdo je autorem (podle odpovědi na druhé straně karty s otázkou).

Příprava hry
Karty otázek zamíchejte a rozdělte na příložce tolik stejných hromádek, kolik bude hráč hráčů. Hráči si hromádky rozdělí a dají závod sebe otázkami nahoru. Každá karta s otázkou obsahuje vždy seřazenými počty žetonů, které získá. Každý hráč si vybere jednu figurku a postavi ji na jedno z nových polí herního plánu (obrázek 1). Na pokusném poli může stát i vaše figurka. Všechny hráči hodí kostkou a ten, kdo hodí nejvyšší číslo, začíná. Další hráči pokračují ve hře po směru hodinových ručiček.

Průběh hry
Když je hráč na tahu, hodí kostkou a posune svojí figurku na herním plánu o příslušný počet polí v libovolném směru. Pole, na kterém figurka skončí svůj pohyb, určí okruh, ze kterého bude položena otázka. Pokud figurka skončí na jednom z nových polí (a nápisem Dějiny výtvarného umění – obrázek 1), může si hráč přiměřeně figurku na kterémkoliv místě na herním plánu. Poté hráč po jeho levici vezme kartu otázek zespodu své hromádky a přečte přílohou otázku.
Následně hráč a následující tři hráči mohou:
- Pokud hráč neodpoví nebo odpoví nesprávně, jeho tah končí a hraje hráč po jeho levici.
- Pokud hráč odpoví správně, dostane žeton v barvě příslušného okruhu a položí si ho před sebe. Jeho tah končí a hraje hráč po jeho levici.
- Pokud hráč odpoví správně na otázku z okruhu, ze kterého už žeton má, nedostane již další žeton (nikdo nemůže mít více žetonů jedné barvy), ale získá další nový tah. Opět hodí kostkou a podle čísla, které padlo, opět posune svojí figurku. Hráč po jeho levici vybere další kartu otázek a přečte tu, která přísluší okruhu, na kterém figurka skončila svůj další pohyb.
Tento způsobem může hráč ve svém tahu pokračovat do té doby, dokud bude na otázky odpovídat správně. Na konci tahu je použitá karta otázek vrácena nahoru do balíčku každého hráče.

Což k vítězství
Ve chvíli, kdy hráč nasbírá všech pět různých žetonů, může v dalším kole zamířit na jedno ze tří polí s nápisem Dějiny výtvarného umění. Může se proto postavit do středu pole. Při tomto může standardně odpovídat na otázku a využít tak možnost dalšího tahu při správné odpovědi. Pokud hráč hodí vyšší číslo, než potřebuje, aby se na zvoleném odpočtu polí zastavil, může se na něm zastavit. Ze své každopádně končí svůj tah.
Od svého dalšího tahu hráč již nemá žádnou o pozici se na první pole s otázkami směrem ke středu herního plánu (obrázek 3). Posunut se dál, směrem ke středu, je nyní možné pouze tak, že hráč správně zodpoví otázku na poli, na kterém právě stojí. Otázky otázek jsou i na těchto polích vyznačeny.
- Pokud hráč neodpoví nebo odpoví nesprávně, jeho tah končí, jeho figurka zůstává stát se směrem k hracímu pole po jeho levici. V příštím kole bude hráč odpovídat na další otázku ze stejného okruhu.
- Pokud hráč odpoví správně, posune svojí figurku o jedno pole směrem ke středu. Jeho tah končí a v příštím tahu bude odpovídat na otázku na dalším poli.
Vítěz
Pokud hráč odpoví správně na otázku na obou polích mezi ráhounem a středovým polem, postoupí se svojí figurkou na středové pole (obrázek 3). Ve svém dalším kole bude hráč odpovídat na jednu otázku z okruhu, který vyplne hráč po jeho levici. Tento hráč vybere otázku bez toho, aby se předem podíval na otázku.
- Pokud hráč neodpoví nebo odpoví nesprávně, jeho figurka zůstane na středovém poli a v příštím kole bude hráč opět odpovídat na otázku z okruhu, který zvolil hráč po jeho levici. Tento okruh může být jiný než v předchozím kole.
- Pokud hráč odpoví správně, stává se vítězem (Expertem).

Varianty hry
1. Hra souze na vnějším kruhu herního plánu. Hráči dostane kterýkoliv žeton pokleznout, když správně odpoví na otázku. Hra končí ve chvíli, kdy byly posbírány všechny žetony. Zvítězí hráč, který jich nasbíral nejvíce.
2. Hra bez herního plánu. Použij se pouze karty otázek. Vyber směru určité hromádky (1-5). Číslo 1-5 přísluší k jednotlivým okruhům. Když padne číslo 6, hráč hází ještě jednou. Pokud hráč odpoví správně, nechá si u sebe kartu otázku. Zvítězí hráč, který nasbírá za předem dohodnutý čas nejvíce karet otázek.
3. Hra bez takzvaných výherních. Před začátkem hry je ale třeba se rozhodnout, jestli se při odpovídání na otázky mohou členové týmu spolu radit nebo ne.
4. Alternativní varianta: Ve chvíli, kdy figurka skončí svůj pohyb na poličku, kde stojí figurka jiného hráče a hráč správně zodpoví otázku, může se rozhodnout místo získání žetonů o získání tahu na více vzápětí jakýkoliv žeton hráči, jemuž figurka patří, a dát mu za něj jeden ze svých. Musí však dodržet pravidlo, že žádný hráč nesmí mít více žetonů stejné barvy.



Dotazník pro účastníky hry Dějiny výtvarného umění

Milí hráči,

dotazník, který leží před vámi, jsem pro vás připravila, abych zjistila, jak se vám hra líbila. Tento dotazník je anonymní a nebude nikde zveřejňován, pouze výsledky budou součástí mé diplomové práce.

Přečtěte si zadané otázky a vyberte odpověď ANO nebo NE. Pro jednu odpověď se musíte vždy rozhodnout a tu zakroužkujte. Snažte se odpovídat podle pravdy, protože odpovědi na otázky nejsou ani správné ani špatné.

Příklad vyplnění otázky:

Zopakovali byste si hru ještě někdy?

nebo

ANO NE

Zopakovali byste si hru ještě někdy?

ANO NE

- | | | |
|--|-----|----|
| 1. Bavila vás hra? | ANO | NE |
| 2. Byly pro vás herní otázky srozumitelné? | ANO | NE |
| 3. Byly pro vás herní otázky obtížné? | ANO | NE |
| 4. Odnal/a jste si, díky hře nové poznatky z dějin výtvarného umění? | ANO | NE |
| 5. Líbí se vám grafické zpracování herního materiálu? | ANO | NE |
| 6. Pořídil/a byste si hru domů? | ANO | NE |
| 7. Zopakoval/a byste si hru ještě někdy? | ANO | NE |

Věk:

Nejvyšší dosažené vzdělání:

Obor vzdělání:

Děkuji za váš čas strávený vyplňováním dotazníku.

Příloha XVI Fotografie finálních výrobků



