

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

INTERAKTIVNÍ PROJEKT – DOTYKOVÁ APLIKACE

BcA. Marek Hlaváč

Plzeň 2016

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Intermediální tvorba

Specializace Animovaná a interaktivní tvorba

Diplomová práce

INTERAKTIVNÍ PROJEKT – DOTYKOVÁ APLIKACE

BcA. Marek Hlaváč

Vedoucí práce: doc. ak. mal. Josef Mištera

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeská univerzita v Plzni

**Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jen uvedených
pramenů a literatury.**

Plzeň, duben 2016

.....

Marek Hlaváč

Abstrakt

Cílem diplomové práce je navrhnout a vytvořit funkční webové stránky, které by se staly základem pro mediální prezentaci fakulty designu a umění. Již od prvních návrhů jsem návrh koncipoval jako web responsivní, tedy takový aby se dobře zobrazoval v různých čtecích zařízeních. Webové stránky se grafickým designem inspirovaly dílem a odkazem Ladislava Sutnara, jehož jméno nese fakulta v názvu. Po technické stránce jde o redakční systém s možností úpravy obsahu, přidávání článků, obrázků, videa a jejich organizaci v rámci stránek. Grafická podoba webu využívá v plné míře nové vlastnosti CSS3.

Klíčová slova

webdesign, grafický design, html5, css3, mobile first, redakční systémy, joomla, responsivita, aplikace, interaktivita,

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Web-designu a interaktivním aplikacím jako své specializaci se věnuji dlouhodobě.

Začal jsme již někdy kolem roku 2000, tedy v době kdy byl internet u nás v samotných počátcích. Tehdy jsem začínal v programu Makromedia Flash, který umožňoval v té době, neskonale zajímavější práci se stránkami než klasický webdesign. Samozřejmě že Flash měl a stále má své nevýhody a proto jsem se časem dostal i klasickému webdesignu v HTML. V počátcích se tvořila grafika stránek pomocí tabulkového layoutu. Design stránek se v té době musel podřizovat tomuto technickému řešení. Teprve s příchodem kaskádových stylů, se mohlo začít mluvit grafickém řešení webových stránek.

Od roku 2005 v podstatě do dnes, spolupracuji s firmou Agionet. Kde se potkali designeři, grafici a programátoři, kteří chtěli tvořit stránky moderně a nově.

V Agionetu jsme navrhli i zrealizovali desítky projektů, na některých z nich jsem se podílel grafickým návrhem, na jiných kodování a stylováním webdesignu, úpravou SEO nebo řízení projektu.

V současné době se věnuji pedagogické činnosti v této oblasti a to od roku 2012 na Západočeské univerzitě v Plzni na Fakultě umění a designu, jako externí pedagog, zde učím animaci v programu Flash. Dále pak na Střední odborná škole obchodu, užitého umění a designu, Nerudovce, tato práce mi umožňuje sledovat aktuální trendy ve webdesignu i v oblasti multimediálních technologií, nicméně k tvorbě samotných projektů už se dostanu ve většině případů jen jako konzultant.

1.1. seznam mých realizací

Flash prezentace nebo aplikace: dotyková prezentace pro Audi, Seat, Hlávkova nadace - nadání. Flash prezentace: formy.cz, Škoda Power, Borská pole - město Plzeň, divadlo Alfa, hotel Gondola, Agionet, AS buildin;

Návrhy a realizace webových stránek: brickland.cz, borisjirku.cz, aip-plzen.cz, mindformer.cz, future-point.cz, okotoko.cz, techmania.cz/ cesta k planetám, goldenbody.cz, pfl.cz, formy.cz, art-rkc.com;

Realizace webových stránek:

fakulty umění a designu - fdu.zcu.cz

.

2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Proč interaktivní projekt? Tento projekt jsem si vybral z několika důvodů. Hlavní důvodem byla jeho praktičnost a možnost jeho uplatnění. Je pro mě důležité aby moje tvorba nebyla jen teoretickým cvičením, abych netvořil věci jen do šuplíku, ale aby každá moje práce našla své uplatnění v praxi. On-line portál, který v sobě bude spojovat jak příspěvky studentů tak články o současném dění v oblasti umění zde v této podobě chybí a proto si myslím ze své uplatnění najde.

V současném světě většina tištěných médií přenáší svoji působnost i na internet. Tento trend bude pokračovat a tištěná verze deníků stránek bude stále menší. Výhody digitálních médií budou stoupat s pokrokem v této oblasti, s vybaveností mobilů, tabletů.

Portál, který by se zabýval současným uměním a osobnostmi z oblasti umění a designu tady chybí. Každá organizace, galerie, škola i sdružení mají svoje webové stránky, kde prezentují svoje akce. Ale není zde žádný web který procházel přes jednotlivé obory a nabízel informace o aktuální dění ze všech oborů a směrů. Myslím že tento portál by se časem mohl stát nejen takovou institucí ale i katalogem prací a archivem osobností spojených s Fakultou designu a umění Ladislava Sutnara. Stránky jako takové se tedy nesnaží kopírovat nebo napodobovat oficiální web fakulty, ale jej doplnit. Přinést informace zevnitř od studentů a tvůrců mezi lidi. V případě že se tento projekt dobře uchopí, a bude se na něm podílet a přispívat do něj více lidí, má podle mne velkou šanci stát hlavním informačním zdrojem v oblasti designu a umění nejen v našem městě ale v širším kontextu.

3. CÍL PRÁCE

Původním zadáním mé práce bylo dotyková aplikace. V diskuzích s vedoucím práce jsme se posunuli k tomu že nejlepší formou pro prezentaci fakulty bude aplikace resp. webový portál, kde by se mohli prezentovat jednotlivé ateliéry, studenti a učitelé. Tento portál by měl studnicí informací z oblastí studentského designu, Unie umění a designu, ArtCampu i lidí z jednotlivých ateliérů fakulty. Měl by přinášet nejen informace o výstavách, vernisážích ale i rozhovory s osobnostmi, představení ateliérů i nových projektů.

Výhody nativní aplikace tedy přístup k GPS pozici uživatele, práce v off-line režimu, přístup k fotoaparátu, ovládání gesty a další výhody, v této aplikaci nepotřebuje.

Naopak potřebujeme stránky, které by byly aktuální a pravidelně budou přinášet novinky a články, proto volba on-line magazínu.

Cílem práce tedy bylo vytvoření originálního webu, který bude sloužit k prezentaci nejen naší fakulty ale i jejich studentů, aktuálního dění v Plzni na poli umění a designu.

Podmínkou takového webového řešení by pak bylo správné zobrazení i na jiných zařízeních. Tedy na mobilech, tabletech i na obrazovkách desktopů.

Dále tento portál musí mít možnost aby do ně přispívali studenti sami nebo aby nebo aby do něj mohlo vkládat obsah vícero uživatelů. Mluvíme tedy o redakčním systému, určenému pro správu obsahu webových stránek (CMS). V kterém by editace, vytvoření článku nebo příspěvku byla natolik jednoduchá aby jí zvládl i laik.

Pro realizaci jsem vybral redakční systém Joomla. Systém se kterým mám osobně velmi dobré zkušenosti. Práce pro uživatele je snadná, nemusí znát HTML ani CSS.

Tento software je volně šiřitelný založený na GNU/GPL licenci. Joomla je napsána v PHP a běží na databázovém serveru MySQL. Velkou výhodou jsou dostupné komponenty, moduly a další rozšíření které umožňují rozšířit stránky pro libovolné účely. Další výhodou pak je, její prostředí v češtině a to že správu stránek, administraci a jejich aktualizaci může zastat kdokoliv, kdo má s redakčním systémem Joomla zkušenosti. Administrace a aktualizace stránek není tedy vázána na jednu firmu nebo pevnou licenci.

4. PROCES PŘÍPRAVY

Snažil jsem se vytvořit nevšední návrh, který by dobře reprezentoval fakultu nesoucí jméno Ladislava Sutnara a přitom byl pro uživatele přitažlivý a jednoduchý na ovládání. Hlavní limitem grafického návrhu byl obsah samotného webu. Jde o prezentaci umění a designu a mým cílem bylo tyto aspekty vyzdvihnout. Tedy je důležité prezentovat samotný obsah nerušeně bez velkých vizuálních zásahů ze strany designu stránek. Tedy tak aby design stránek byl funkční, dobře se v něm orientovalo, ale aby nerušil a svou grafickou podobou nezasahoval do samotných prezentacích článků.

Ve svém designu se grafickou stylizací a informačními prvky snažím odkázat na tvorbu Ladislava Sutnara, jehož jméno nese fakulta v názvu. Hlavní důraz v grafickém vyjádření je v hlavičce webu. Vzal jsem si za podklad volné grafické práce Ladislava Sutnara, jeho knihy o grafickém designu a ty použil jako hlavní inspirační zdroj. Myšlenka byla taková že s dnešními možnostmi CSS3 mě neomezují žádné technologické limity pro grafickém vyjádření. Nechtěl jsme použít klasické menu ať už vertikální nebo horizontální. Chtěl jsem aby informace byly podány jako grafické značky, zkratky, bez toho tak častého lineárního řešení na webech.

Velkou část navrhování jsem věnoval orientaci na stránkách a hlavně navigaci. Chtěl jsem se vyhnout klasickému pojetí menu jako lineárního bloku v hlavičce nebo po straně webu. Můj návrh spočívá v jednoduchém symbolu, na který když se najede objeví se přes celou obrazovku menu. Menu je řešeno čistě graficky, jednoduše. V článcích jsem chtěl dát co největší prostor pro vizuální prezentaci obsahu článků. Obrázky v článku se tedy zobrazí na celou šířku obrazovky.

5. PROCES TVORBY

Při samotné tvorbě jsme se snažil vyjít z nejnovějších trendů v oblasti webdesignu. Tedy, aby web byl responsivní, přičemž nepoužívám jednotlivé zlomy pro kompletní změnu designu, ale jenom pro vyrovnávání grafický nedostatků způsobených rozdílnou šířkou prohlížeče . Šířky webové portálu pro responzivitu, tzv. breakpoint, jsem zvolil: 1900, 1240, 840, 640, 480. Tyto rozmezí by měli zachytit většinu zařízení od starších mobilů po nové široké obrazovky.

Další z nových trendů které jsme se snažil respektovat ve své práci je „mobil first“. Mobile First vzniklo jako reakce na navrhování webů pouze pro desktop. Ve svém principu se nesnaží upřednostňovat mobily, jen jejich význam u designérů dorovnat s desktopem. Mobile First definoval Wroblewski takto: „Designéři, navrhujte nejprve pro mobily. Protože smartphony se prudce šíří mezi uživateli, protože nás díky svými omezeními nutí zaměřit pozornost na to nejdůležitější a protože rozšiřují naše možnosti.“ Mobile First má, kromě jiného, potenciál vylepšit despotové verze webů třeba tím, že designéry nutí více se zaměřovat na jádro problému.

Další část na kterou jsem se zaměřil byla orientace a pohyb uživatele na stránce. Jako základ jsem zvolil třídění článků do kategorií. Vytvořil jsem základní kategorie, podle toho který autor bude články vkládat. Tedy vznikly kategorie :

- Crossover pro příspěvky studentů a o studentech, kde název odkazuje na současný studentský magazín;
- ArtCamp pro příspěvky a novinky z letní mezinárodní školy umění.
- UUD pro příspěvky z unie umění a designu

Nicméně kategorie nemůžou dobře odrážet celé portfolio článků, bylo by zbytečné hledat aktuální výstavu ještě v kategorii nebo v novinkách. Proto jsem se přiklonil k organizaci webu pomocí štítků.

Každý článek ať už bude v kterékoliv kategorii bude mít přiřazené tagy/ štítky.

A výpisy článků se tedy budou zobrazovat pomocí toho navigačního prvku. Pokud uživatel klikne na exhibition zobrazí se mu na obrazovce výpis všech výstav z kterékoliv kategorie, řazené od nejnovější. To je podle mého názoru daleko lepší způsob organizace článků. Nevýhodou může být špatně zadaný štítek, nebo jejich duplicita. Proto jsem v administraci stránek omezil jejich vytváření. Autor článku si bude moci vybrat pouze z připravených štítků, nový štítek může přidat jen administrátor.

Do hlavní menu jsem umístil tedy kombinaci odkazů na kategorie a na štítky.

V hlavičce webu potom jsou vypsané nejpoužívanější štítky z aktuálně používané kategorie, nebo ze všech kategorií. To by měl působit to že v hlavičce webu se budou jednotlivé štítky měnit, podle toho kde se uživatel bude nacházet.

Hlavní menu se tedy skládá z odkazů:

- news – novinky, výpis všech článků řazených od nejnovějších. Zároveň uvodní stránka celého portálu.
- portfolio – štítek pro výpis článků o osobnostech
- exhibition – štítek pro výpis výstav
- uud – kategorie, výpis článků z unie umění a designu
- comics – štítek pro výpis článků s komiksem (speciální články které budou obsahovat jen obrázky)
- crossover – kategorie, výpis článků ze studentských příspěvků
- sutnarka – štítek pro výpis článků zmiňujících fakultu

V mém původním návrhu jsem navrhoval speciální design pro Porfolio, tedy články o lidech. Nicméně technicky není možné mít speciální šablonu pro štítek, jen pro kategorii. Musela by se zřídit tedy nová kategorie portfolio, kam by měli přístup všichni autoři a kam by se vkládali články o lidech. Myslím ale, že by to vedlo jen ke zmatkům. Ze zkušenosti vím že administrace musí být pro autory co nejjednodušší, každá komplikace v důsledku rozklíží celou organizaci stránek.

6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.

6.2. Redakční systém a jeho nastavení

Web je postaven na redakčním systému Joomla ve verzi 3.4.8. Joomla je napsána v PHP a běží na databázovém serveru MySQL. Hlavní těžiště obsahu je v komponentě K2. Což je externí komponenta pro správu článků. Na rozdíl od nativní správy obsahu v Joomla umí přiřazení obrázku k článku, zařazení do stromu kategorií, přidání videa k článkům, jednoduchou správu obsahu a hlavně přidání štítků (tagu) ke článku. Na této její vlastnosti jsem založil hlavní princip stránek. Další externí doplněk je pak galerie Image Gallery Pro umožňující správu obrázků, jejich kategorizaci do galerií. Zároveň všechny obrázky zmenšuje na náhledové. A umí prezentaci detailu obrazu v lightmodulu, tedy otevření přes stránky. Samotný design stránek jsem položil na frameworku Gantry, kde jsem vytvořil šablonu tak aby odpovídala mému původnímu grafickému návrhu. To se v některých parametrech nepovedlo ale většina prvku a nastavení pracuje a zobrazuje se podle návrhu.

6.2. Responsivní řešení

Důležitou součástí toho webu je jeho reponsivita, tedy jeho schopnost správně se zobrazovat na různých zařízeních. Ať už na velkých monitorech s rozlišení 1900px a více tak i na mobilech, tabletech různých rozlišeních.

Původně se různá velikost prohlížečů řešila pevnou šířkou pro nejčastější šířku prohlížeče, tedy pro šířku 1024px. S rozšířením chytrých telefonů s internetovým připojením se začal zvyšovat počet uživatelů, kteří přistupovali k webovým stránkám pomocí těchto zařízení. V roce 2013 je již skoro 20 % přístupů na web z mobilních

zařízení.(STATCOUNTER, 2013) Většinou o šířce 240 až 360px. Stránky v té době nebyly optimalizované pro tak malé rozlišení a dalším problémem bylo technická omezenost mobilních prohlížečů, které nespĺňovaly základní standarty.

Tento problém se ze začátku řešil tzv. verzováním stránek. Webová stránka měla dvě verze jednu pro desktopy a jednu pro mobilní obrazovky. Mobilní verze byla většinou umístěná na subdoméně, třeba mobil.idnes.cz. Upravená mobilní verze stránek byla většinou zjednodušená, ořezaná, tak aby byla datově co nejmenší.

Problémem tohoto řešení byla duplicita webu a také přesměrování na mobilní verzi.

Responzivní řešení navrhl teoreticky již v roce 2010 Ethan Marcotte v článku "Responsive Web Design" (MARCOTTE, 2010).

Ve výsledku responsivní webdesign umožňuje přizpůsobovat zobrazení prvků a celé webové stránky danému zařízení, na němž se webová stránka zobrazuje. Není třeba vytvořit jednu verzi pro počítače, druhou pro mobilní telefony a třetí pro tablety. Stačí jediná verze, která se dokáže všem těmto a dalším budoucím zařízením přizpůsobit.

Na stránkách se zabývám i SEO optimalizací. Pro tento účel, jen použitím SEF v URL. Tedy adresy v kterých se používají klíčová slova z nadpisu článků. Titulek stránky pak tvoří: doména webu – kategorie – nadpis článku. V této oblasti internetových stránek není příliš velká konkurence a proto SEO stránek není hlavním tématem.

7. POPIS DÍLA

V současné době je webová stránka na testovacím serveru na adrese:

test.agionet.cz/sutnarka

Jde o moderní webovou stránku založenou na redakčním systému s možností úpravy článků redaktory nebo editory. Samotné stránky jsou graficky jednoduché bez zbytečného vizuálního balastu.

Navigace je tvořena menu, které se otevře po kliknutí na ikonu stránek, ta zastává i funkci loga stránek. Stránky nepoužívají žádné vyhraněné logo jen jednoduchou ikonu a specifickou grafiku. Další částí navigace je pak hlavička webu, kde jsou vypsány nejčastěji štítky z kategorie která je právě aktuálně používána. Tagy jsou stejně jako menu doplněny jednoduchou grafikou založenou na linkách a grafických symbolech.

Články se zobrazují ve výpisu článků z kategorie nebo ve výpisu tagu, podle toho jakou navigací uživatel použije. V obou výpisech se zobrazí články, respektive obrázky, které mají články přiřazeny, vedle sebe. Pak již záleží na responzivním řešení jak široký display má zařízení na kterém na stránky uživatel přistupuje.

V případě širokých obrazovek se zobrazí 4 sloupce v menších rozlišeních pak dva v mobilních zařízeních jsou články zarovnané pod sebou tak aby se obrázky roztáhli na celou šířku malé plochy mobilu a text byl čitelný bez přibližování.

V detailu článku pak hlavní důraz kladu na zobrazení obrázků.

Významnou roli v grafice stránek hraje použitý font Ladislav. To je velice specifické a výrazné písmo založené a inspirované fontem který používal Ladislav Sutnar.

Vzhledem ke specifčnosti tohoto fontu jej používám jen v navigačních prvcích a nadpisech. A to ve dvou řezech bold a light. Bold používám pro navigaci, vzhledem

k tomu že tlačítka by měla být dostatečně široká, aby se jich dalo dotknouta musejí mít tedy určitou tloušťku a velikost. Řez light pak pro nadpisy a podnadpisy článků, kategorií a tagů. Obecný text celého webu, článků a popisů je založen na fontu „Source Sans Pro“ který je spravovaný pod google fonts.

8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Současné webové stránky neustále zůstávají v rozložení diktovaných původními kaskádovými styly. Tedy takovém, kdy můžeme používat libovolné barvy, fonty, prvky ale jejich rozložení a aranžmá je limitováno původními vlastnostmi CSS.

Veškeré zvláštnosti a atypičnosti museli být řešeny jako grafika. Současné CSS3 umí libovolné úpravy designu stránek a ve svém principu se blíží původnímu nastavení Flashovým aplikacím. Tedy že tvůrce měl absolutní volnost.

Mám výhrady i k současnému trendu na webových stránkách k tzv. flat designu.

To je velice efektivní způsob grafické práce. Ale problém vidím v jeho jednoduchosti.

Stránky provedené v tomto trendovém designu jsou si prostě podobné jako vejce vejci.

V oblasti struktury stránek a navigaci na ní používám kombinaci tagů a kategorií.

Přičemž kategorie jsou použity jen pro rozdělení od které z autorů je který článek.

Tagování je pak plně využito v navigaci stránek. Každý odkaz směřuje na tag nikoliv na kategorii. Uživatel pak dostává k zobrazení průřez článků z celého portfolia portálu nikoliv jen z jedné kategorie. Stejný způsob organizování a navigace používán v současné době Google ve svém emailové službě.

9. SILNÉ STRÁNKY

Jako silné stránky tohoto projektu vnímám netradiční a originální pojetí grafiky ve webdesignu. Hlavně v použití menu a na hlavičce webu. Toto grafické řešení plně využívá všech nových vlastností CSS3.

Jako další klad vnímám dobře postavený a vyladěný redakční systém. Nastavení kategorií a štítků s ohledem na to že navigace na stránkách probíhá napříč kategoriemi pomocí nejhledanějších štítků. Myslím že s tím jak bude na portálu přibývat článků bude tento systém lépe fungovat.

Responsivita je část web-designu nad kterou jsem strávil hodně času a jsem přesvědčen že je dobře vymyšlena.

10. SLABÉ STRÁNKY

Slabou stránkou je nedotažená realizace stránek, jako web-designer vidím na stránkách ještě mnoho nedostatků. S tím jak přibývají další články s různým obsahem, narážím na drobnosti které je potřeba odladit. Ale to bývá neduh každého většího projektu.

Responsivita grafiky má také své nedostatky hlavně v hraničních velikostech, většinou před bodem zlomu. Kdy štítky v hlavičce webu přesně neladí s grafikou použitou v podkladu.

Nevýhodou je samozřejmě i použití nejnovějších technologií, starší prohlížeče nebudou stránku zobrazovat správně. Odladění stránek pro starší prohlížeče asi v tomto pojetí designu není možné. Ale toto rozhodnutí bylo učiněno již v počátcích práce. Webové stránky jsou primárně určeny cílové skupině u které lze očekávat využívání aktualizovaných prohlížečů.

Na stránkách zatím není testováno vkládání videa, to by mělo být přirozenou součástí webu. Při tvorbě návrhu a v průběhu realizace jsem se touto částí doplňku článků zabýval. Administrace článku je na to připravena. Ale samotné přidání videa zatím není testováno.

11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

A) Knižní a periodická literatura

Ľuboslav Lacko: Vývoj aplikací pro Android, COMPUTER PRESS, 2015

Rex Hartson a Pardha Pyla: The UX Book, 2012, ISBN-10:0123852412

Řezáč, Jan: Web ostrý jako břitva, Baroque partners, 2014, ISBN:978-80-87923-01-6

Jesse James Garrett: The Elements of User Experience, 2010, ISBN-10:0321683684

Johnson Jeff: GUI Bloopers 2.0, 2007, ISBN:9780123706430

Čapek Michal: Přístupy k řešení grafického designu mobilních webových aplikací
(ČAPEK, 2011)

B) Internetové zdroje

<http://www.jaknaweb.com/forum.php>

<http://www.vzhurudolu.cz/>

http://www.w3schools.com/html/html_responsive.asp

<http://www.vzhurudolu.cz/prirucka/mobile-first#mobile-first-dle-wroblewskiho>

http://www.w3schools.com/html/html5_intro.asp

<https://css-tricks.com/>

<http://www.awwwards.com/websites/responsive-design>

<http://www.awwwards.com/websites/css3/>

Resume

The aim of the diploma work is to design and create a functional website that would become media presentation of the Ladislav Sutnar's Faculty of Design and Art.

An important part of this site is its reponsivity. therefore, its ability to correctly displayed on different devices. Whether on large monitors with a resolution 1900px and even more so for mobile, tablet, different resolutions. That was the intention from the very first ideas.

Graphic design of website is inspired by the work of Ladislav Sutnar.

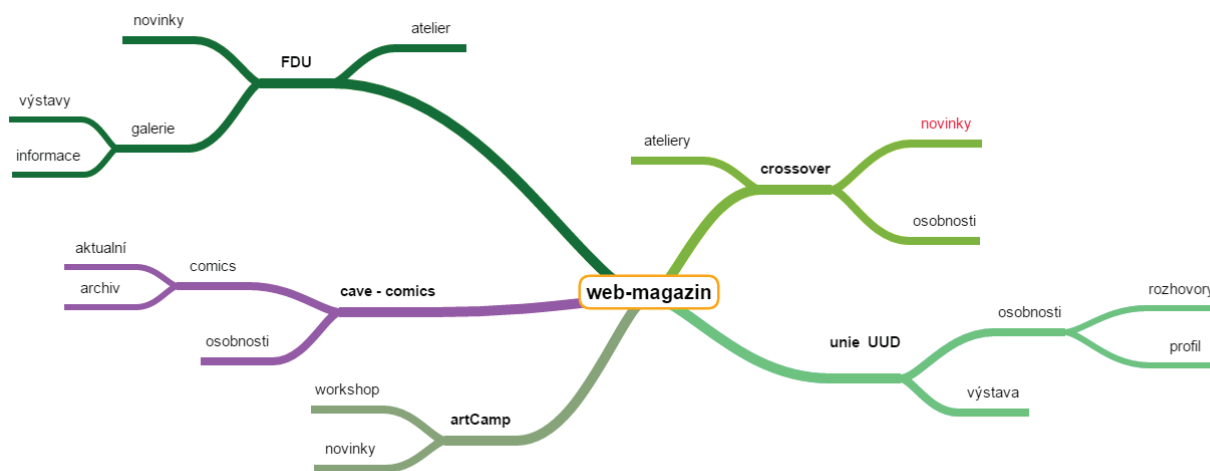
On the technical it comes to CMS, which allows content editing, adding articles, images, videos and their organization within the site. In the structure and navigate on the websitet using a combination of tags and categories. While categories are used only for allocation the authors. Tagging is then fully utilized in the navigation on pages.

Graphic look of the site takes full advantage of the new features of CSS3. It is a modern websites based on the content management system with the possibility to modify articles. The websites pages are graphically simple without unnecessary visual ballast. Website use not a strong visual identity and logo, just simple graphics based on icons, font and lines.

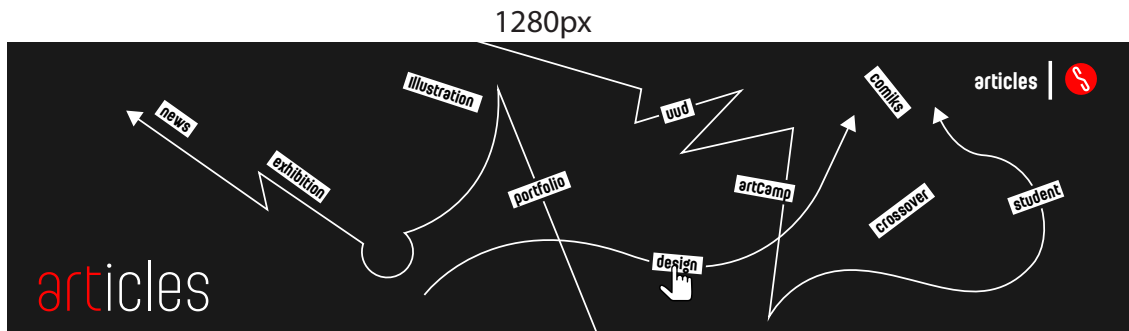
11. SEZNAM PŘÍLOH

1. myšlenková mapa organizace stránek
2. návrh webdesignu - výpis článku z kategorie nebo z tagu
3. návrh webdesignu - výpis článku z kategorie nebo z tagu pro tablety do 768px
4. návrh webdesignu - výpis článku z kategorie nebo z tagu pro mobily do 480px
5. návrh webdesignu - výpis článku z kategorie portfolio
6. návrh webdesignu - výpis článku z kategorie portfolio efekt najetí kurzuru
7. návrh webdesignu - článek s obráky v obsahu
8. návrh webdesignu - návrh overlay menu
9. návrh webdesignu - graka a rozložení položek menu pro různé typy rozlišení
10. návrh webdesignu - detail obrázku s informacemi po kliknutí
11. návrh webdesignu- mocap - ukázka zobrazení článku na tabletu
12. návrh webdesignu - mocap - ukázka zobrazení portfolia na tabletu a mobilu

webdesign - myšlenková mapa organizace stránek



webdesign - výpis článků z kategorie nebo z tagu



příběh králíka
nové Píseňské dominanty



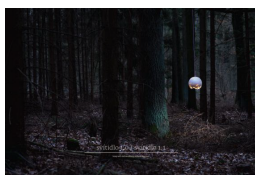
mladý ateliér
hledá nové členy



výstava světlo 2.0.
vernisaž v galerii L. Sutnara



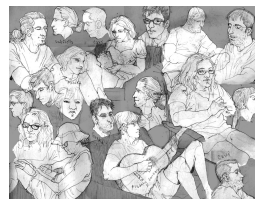
nový comics Cave
3.číslo



Štěpánka Jísllová
designérka světla



výstava BILANCE
vernisaž 4.února



Lenka Záhorková
grafička a ilustrátorka



nový comics Cave
3.číslo

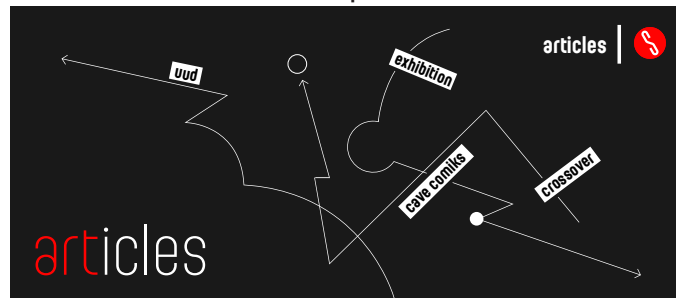


příběh králíka
nové Píseňské dominanty



mladý ateliér
hledá nové členy

768px



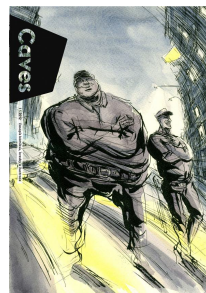
příběh králíka
nové Plzeňské dominanty



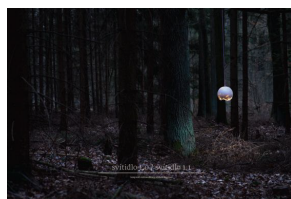
mladý ateliér
hledá nové členy



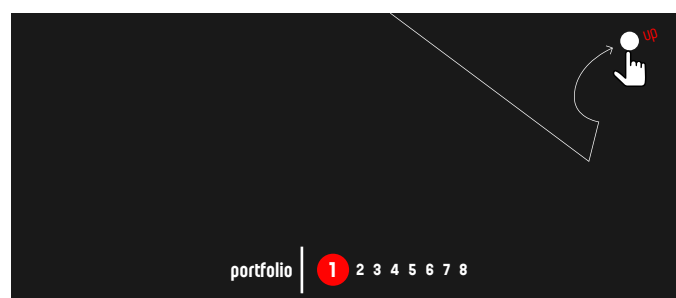
výstava světlo 2.0.
vernisaž v galerii L. Sutnara



nový comics Cave
3. číslo



Štěpánka Jísllová
designérka světla



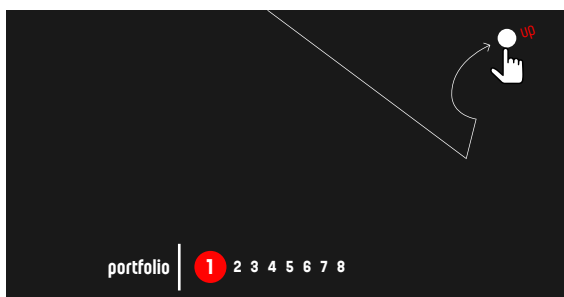
480px



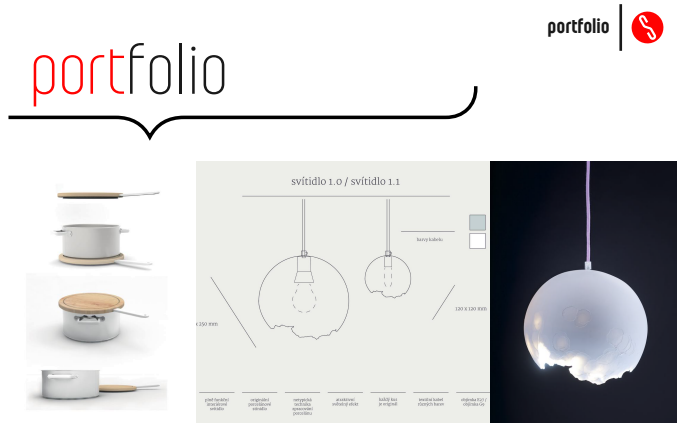
příběh králíka
nové Plzeňské dominanty



mladý ateliér
hledá nové členy



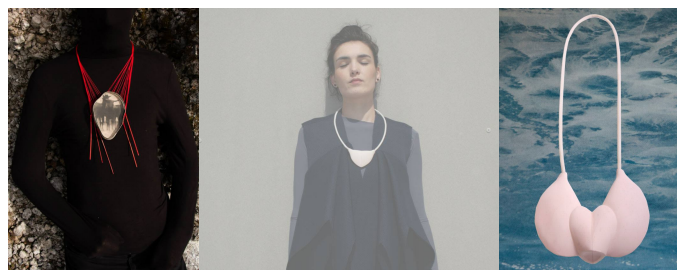
webdesign - výpis článků z kategorie portfolio (prezentace osobností) - na webu nerealizovano



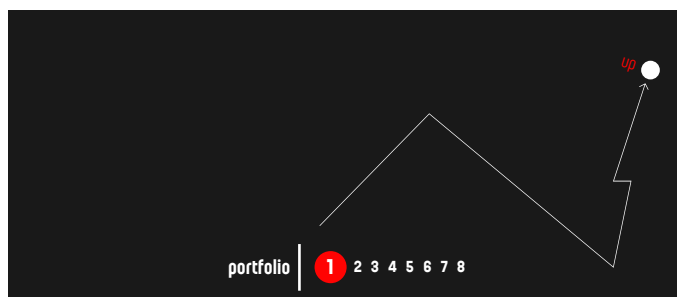
Štěpánka Jiřlová designérka světla

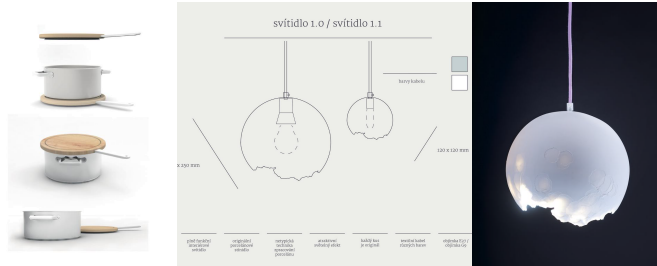


Lenka Záhorková ilustrátorka a grafička



Adéla Slížková šperk

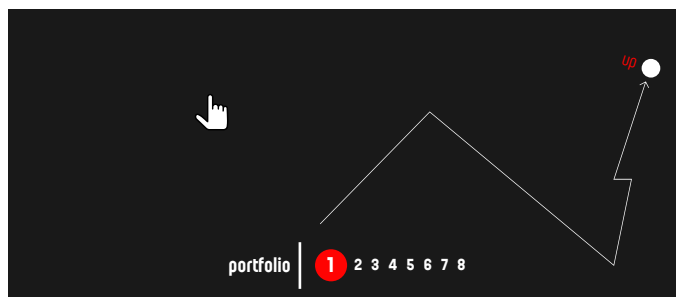


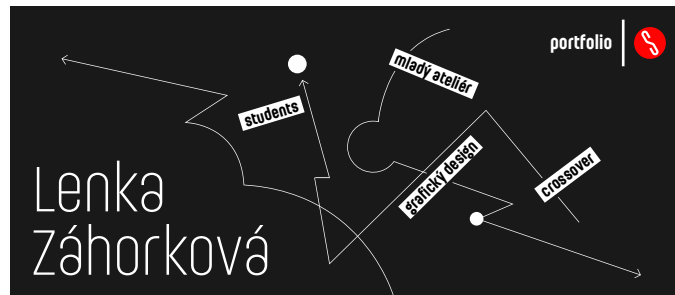


Štěpánka Jísllová *designérka světa*



Adéla Slížková *šperk*





Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc luctus est ut auctor efficitur. Cras urna felis, sodales vitae nunc quis, interdum egestas leo. Curabitur fringilla enim enim, eget veid.

Mauris sed eros odio. Maecenas tempus ipsum ligula, vitae tempor neque consequat et. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nullam placerat, felis porta blandit. Nunc ac tortor elit. In sollicitudin justo ac ante suscipit hendrerit.



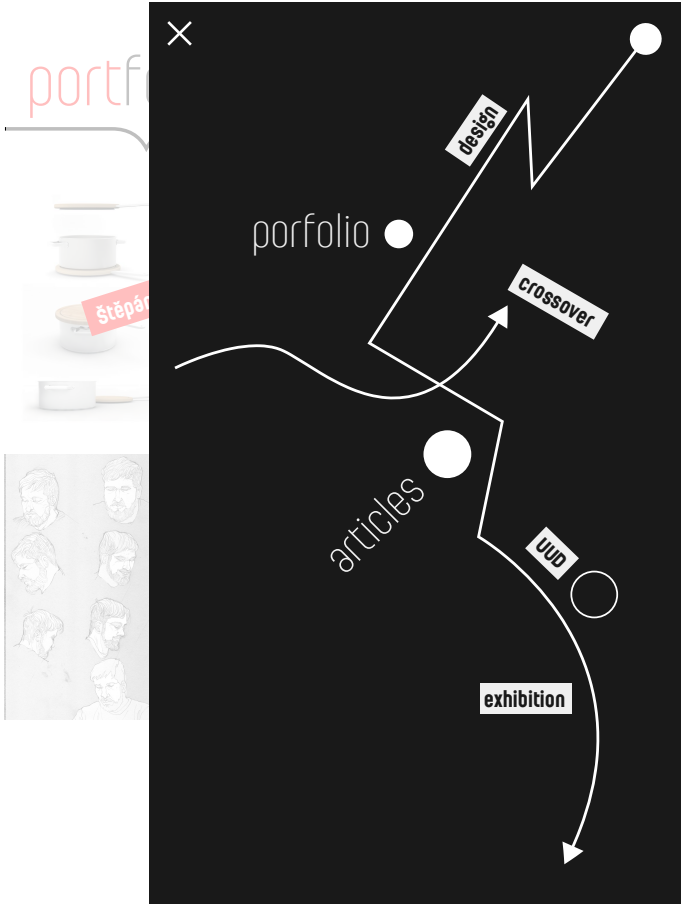
1 Nunc ac tortor elit. In sollicitudin justo ac ante suscipit hendrerit. Morbi molestie a neque quis convallis. Maecenas consectetur ullamcorper mi, sed porttitor nisi tincidunt at.



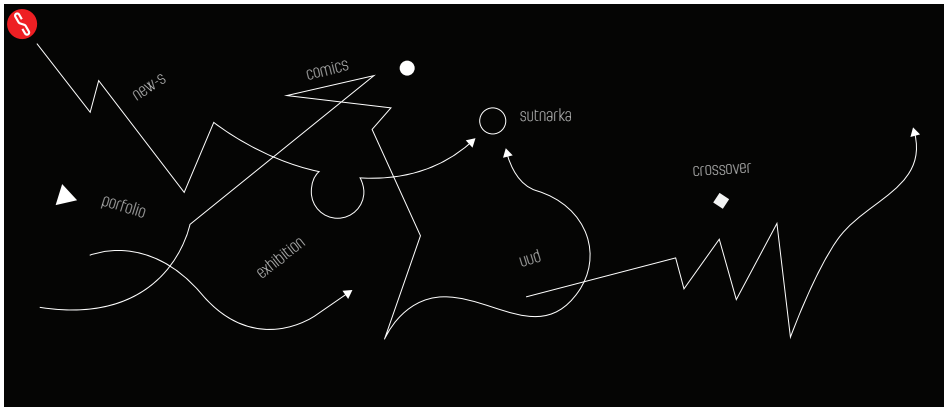
2 Nunc ac tortor elit. In sollicitudin justo ac ante suscipit hendrerit. Morbi molestie a neque quis convallis. Maecenas consectetur ullamcorper mi, sed porttitor nisi tincidunt at.



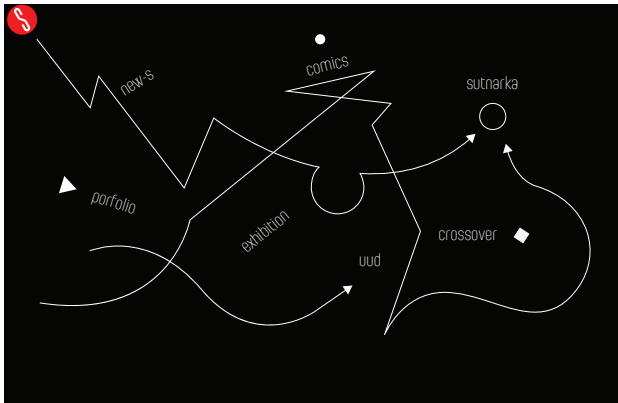
webdesign - návrh overlay menu



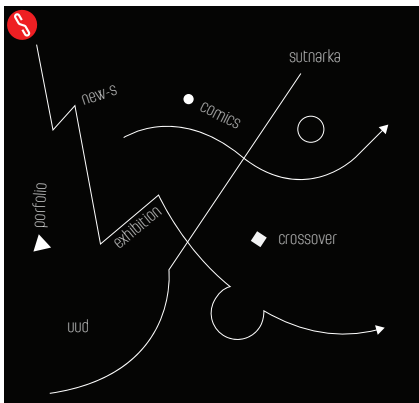
webdesign - grafika a rozložení položek menu pro různé rozlišení



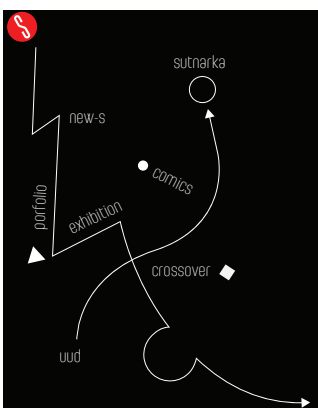
1600px a více



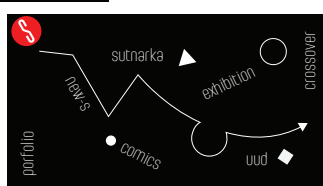
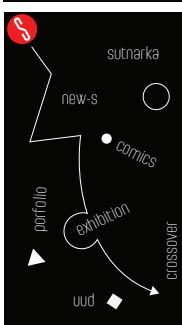
max 1280 px



max 840px

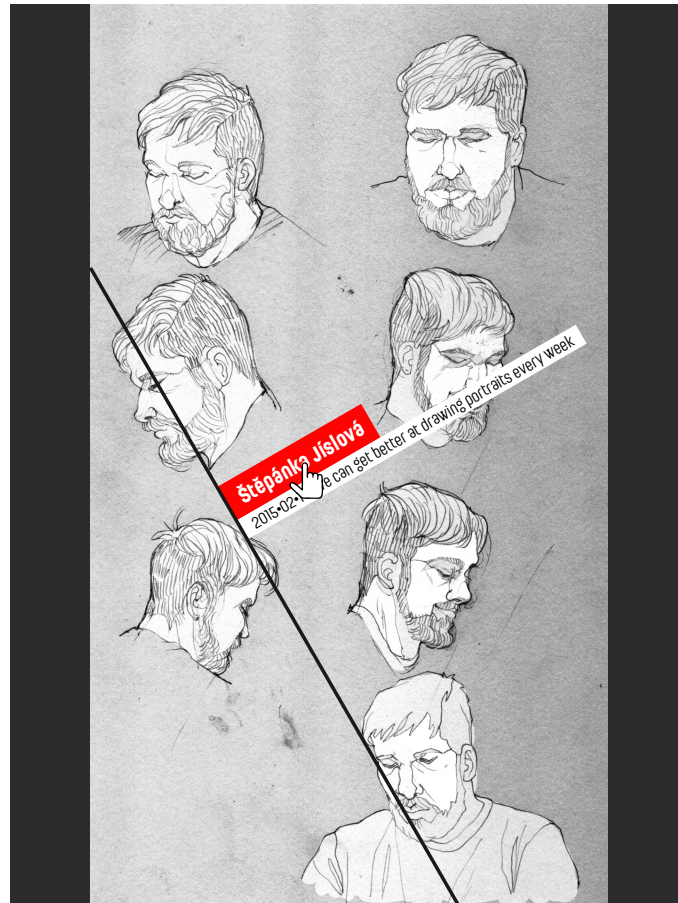


max 640px



max 480px / max výška 480px

webdesign - detail obrázku s informacemi po kliknutí



webdesign - mocap - ukázka zobrazení článku na tabletu



webdesign - mocap - ukázka zobrazení portfolia na tabletu a mobilu

