

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Bakalářská práce**  
**PRAKTICKÝ DEKOR**  
**Katarína Babecová**

**Plzeň 2020**

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Katedra designu**  
Studijní program Design  
Studijní obor Design  
Specializace Design nábytku a interiéru

**Bakalářská práce**

**PRAKTICKÝ DEKOR**

HLEDÁNÍ DEKORAČNÍHO PRVKU (PRVKŮ), KTERÝ MÁ NEJEN  
ESTETICKÝ VÝZNAM, ALE I PRAKTICKOU FUNKCI

**Katarína Babecová**

Vedoucí práce: Mgr. art. Jana Potiron, ArtD.  
Katedra designu  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2020**

Zadání

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala samostatně a nejedná se o plagiát. Veškeré použité podklady, ze kterých jsem čerpala informace, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Plzeň, červenec 2020

.....

podpis autora

## **Poděkování**

Děkuji Mgr. art. Janě Potiron, ArtD. za odborné vedení práce, věcné připomínky, dobré rady a vstřícnost při konzultacích a vypracovávání bakalářské práce. Současně také děkuji všem, kteří mi byli nápomocni při výrobě této práce.

## OBSAH

<b>1. Mé dosavadní dílo v kontextu specializace.....</b>	<b>1</b>
<b>2. Téma a důvod jeho volby.....</b>	<b>3</b>
<b>3. Závislost na mobilním telefonu .....</b>	<b>3</b>
3.1 Digitální technologie .....	4
3.2 Dopamin .....	4
3.3 Nomofobie .....	5
<b>4. Cíl práce.....</b>	<b>6</b>
<b>5. Proces přípravy .....</b>	<b>6</b>
<b>6. Tvar, barvy a materiály.....</b>	<b>8</b>
<b>7. Sedák .....</b>	<b>8</b>
7.1 Proces tvorby sedáku.....	9
7.2 Výroba finálního modelu sedáku.....	10
<b>8. Stolek.....</b>	<b>11</b>
8.1 Proces tvorby stolku .....	12
8.2 Výroba finálního modelu stolku .....	12
<b>9. Zrcadlo MError .....</b>	<b>13</b>
9.1 Proces tvorby zrcadla MError.....	14
9.2 Výroba finálního modelu zrcadla MError.....	15
<b>10. Klapky na uši SHHell .....</b>	<b>15</b>
10.1 Proces tvorby klapek na uši SHHell.....	16
10.2 Výroba finálního modelu klapek na uši SHHell.....	17
<b>11. Průvodce klidu.....</b>	<b>18</b>
11.1 Proces tvorby Průvodce klidu .....	19

11.2 Výroba Průvodce klidu .....	19
<b>12. Název kolekce a logo .....</b>	<b>20</b>
<b>13. Popis díla .....</b>	<b>20</b>
<b>14. Barevné varianty .....</b>	<b>21</b>
<b>15. Přínos práce pro daný obor.....</b>	<b>21</b>
<b>16. Silné stránky .....</b>	<b>22</b>
<b>17. Slabé stránky .....</b>	<b>23</b>
<b>18. Resumé .....</b>	<b>23</b>
<b>19. Fotografie finálních produktů kolekce NOW.....</b>	<b>26</b>
.....	28
<b>20. Vývojové skici.....</b>	<b>29</b>
.....	30
<b>21. Technické výkresy.....</b>	<b>31</b>
.....	32
.....	32
<b>22. Seznam použitých zdrojů .....</b>	<b>33</b>
<i>a) Knižní a periodická literatura.....</i>	<i>33</i>
<i>b) Internetové zdroje.....</i>	<i>33</i>
<b>23. Seznam příloh.....</b>	<b>34</b>

## 1. Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

Odjakživa mě má rodina a blízcí přátelé vnímali za kreativního a samostatného jedince. Vyjadřovala jsem se ve dvourozměrném prostoru papíru a následně vybrané návrhy a kresby realizovala. Byl to začátek dlouhodobého výzkumu, jak vytvořené dílo ovlivňuje a mění prostředí, ve kterém se nachází.

S volbou mé specializace nesouvisí jen talent či vnitřní potřeba kreativní tvorby, ale také smysl pro pořádek a organizovanost. Má cesta ke kariéře interiérového designéra začala na Střední škole designu v Lysé nad Labem a roky zde strávené se pro mě staly zcela zásadními nejen v oblasti designu, ale i osobního rozvoje. Studium mi poskytlo teoretické a praktické zkušenosti v navrhování interiérů, šití vlastních návrhů interiérových doplňků na šicím stroji či práci v grafických a 3D programech.

Poprvé jsem se zde seznámila s pojmem minimalismus, jehož podstata vychází z redukování nadbytku a uvědoměném nekonzumním životě. Je tedy z velké části o zkoumání vztahu člověka a věcí, které ho obklopují. Přirozeně se stal výchozím bodem v mé následné tvorbě, jelikož minimalismus a jeho ideologie zcela souzněla s mými hodnotami.

Další stupeň v rozvoji mi poskytlo studium na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara v Plzni. Zkušenosti nasbírané během studia v oblasti designu, spolupráce se spolužáky, učiteli i firmami a samotná výroba mých návrhů mi přiblížily, jak designér funguje a co všechno jeho práce obnáší. V průběhu tří let bakalářského studia se pod mýma rukama zhmotnila řada produktů a interiérů. Byly výsledkem komplexního procesu od brainstormingu, přes skici a prototypy, až po konečný model. Podařilo se mi nahlédnout do práce designéra, a současně zkoumat design z hlediska spotřebitele. Vědomí, že stojím na druhé straně pomyslného pultu s produkty každodenního užití mi dodalo pocit větší zodpovědnosti vůči návrhům, které dále pouštím do světa. Na základě této změny myšlení jsem své práce začala budovat na pilířích zodpovědného designu. To znamená použití přírodních a



udržitelných materiálů a snaze poskytnout spotřebiteli produkt, který má reálné využití, řeší určité potřeby či problémy.

Prací designéra je tak dle mého názoru reagovat na aktuální problémy a po důkladném analyzování daného problému přijít s možným řešením. Mé klauzurní práce se tedy postupně vyvíjely, průběh každé z nich byl poměrně náročný, ale vždy se mi je nakonec podařilo dokončit. Vzhledem ke zkušenostem nabytých v dosavadních letech věřím a doufám, že tato bakalářská práce je odrazem mých schopností a představuje důležitý milník v dalším profesním vývoji.



Obrázek č.1 – knihovna Torri



Obrázek č. 2 – křeslo Nesk(y) chair



Obrázek č. 3 – stůl Priva table

## 2. Téma a důvod jeho volby

Tématem mé bakalářské práce je Praktický dekor. Výběr tématu probíhal poněkud nezvykle, protože mě již předtím lákala problematika, kterou bych se chtěla zabývat. Zvolené téma proto mělo poskytnout dostatečnou platformu pro zpracování vybrané problematiky. Začala jsem definováním tématu. Pojem praktický<sup>1</sup> a pojem dekor<sup>2</sup> se svým významem vylučují. Cokoliv praktického v sobě nese účel a smysl pro realitu. Kdežto dekor je vnímán jako ozdoba. Jejich kombinací tak může vzniknout dekor s přidanou praktickou funkcí.

Roli při výběru tématu hrálo i způsob, jak dekor vnímám. Jakožto pro člověka preferujícího minimalismus je pro mě praktický aspekt objektů stejně důležitý, jako jejich estetická funkce. Zastávám názor, že bychom měli do svého života vnášet jen ty věci, které poskytují dlouhotrvající uspokojení a zlepšují mu kvalitu života. To platí i v nemateriálním světě.

## 3. Závislost na mobilním telefonu

Problematika, kterou se v rámci tématu Praktický dekor zabývám, je závislost člověka na mobilním telefonu. Jedná se o velice aktuální téma zasahující do života téměř každého z nás, včetně mě samotné. Moderní technologie nás osvobozují od nepříjemností, jako je nuda nebo fyzická vzdálenost. Současně s nimi však přicházejí i nevýhody a hrozby. Žijeme v globalizovaném a velmi náročném světě, kde je vyžadována téměř neustálá pozornost člověka. Jsme obklopeni reklamou a lákadly hlásící se o naši pozornost. Náš mozek zůstává neustále aktivní a pokouší se vnímat okolní dění.

Co se stane, když se množství rozptýlení nesníží ani když odpočíváme? V minulosti člověk nacházel odpočinek například v procházce přírodou, při čtení knížky

---

<sup>1</sup> Slovník cizích slov [online] – citace [1.7.2020], dostupné z: <https://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/prakticky>

<sup>2</sup> Slovník cizích slov [online] – citace [1.7.2020], dostupné z: <https://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/dekor>

u kávy, u povídání s nejbližšími přáteli či rodinou. Při těchto aktivitách mohl uvolnit jak tělo, tak mysl.

Výrazný rozdíl však nastal s příchodem mobilních telefonů. Do lidského života vnesl mobil a internet nekonečné množství nových možností, jak trávit volný čas. Dnes stovky milionů lidí sdílejí s druhými své životy v reálném čase skrze „posty“ na Instagramu a ostatní tyto životy stejně rychle hodnotí formou komentářů a „lajků“. Pro informace se nemusí chodit do knihovny, protože máme kompletní vědění světa dostupné pár kliknutími v několika sekundách. O zábavu se postarají i online hry, aplikace a nakupování, seriály a filmy atd. Mobilní telefony mají schopnost usnadnit a zpestřit každodenní život. Proto je pochopitelné, že tomuto přístroji člověk poměrně snadno podlehne.

### 3.1 Digitální technologie

Digitální technologie mají velkou moc, jelikož jsou navrženy za účelem vzбудit u člověka silný prožitek z jejich používání.<sup>3</sup> Nabízejí pohodlí, rychlost a automatizaci. Lidé, kteří vytvářejí a zdokonalují technologie dobře vědí, jak upoutat lidskou pozornost. Provádějí tisíce testů na milionech uživatelů, aby zjistili, která vylepšení fungují, a která ne. Zkoumají, jaké barvy pozadí, druhy písma a zvuky maximalizují zaujetí a minimalizují frustraci. Výsledkem je člověk podvědomě dopován prožitky. Odolat těmto technologiím je čím dál těžší, až je to nakonec téměř nemožné. V tomto bodě si již stáváme závislími.

### 3.2 Dopamin

Dopamin<sup>4</sup> je hormon vznikající v mozku, jehož nejznámější funkcí je aktivovat příjemné pocity, zejména potěšení. Současně je však spojován se závislostmi např. na cigaretách, alkoholu či drogách. Digitální technologie jsou navrženy tak, aby stimulovaly dopamin v mozku. Mobilní telefon a připojení k internetu se tak stávají pro

---

<sup>3</sup> Problém dnešní generace [online], [cit.1.7.2020], dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=6qUBt\\_F6q2Q](https://www.youtube.com/watch?v=6qUBt_F6q2Q)

<sup>4</sup> Dopaminová závislost [online], [cit.1.7.2020], dostupné z: <https://www.awashop.cz/dopaminova-zavislost-c2876/>

člověka nepostradatelnými. Opakovaná stimulace mozku následně vede k potřebě další dávky dopaminu, a tak vzniká závislost.

### 3.3 Nomofobie

Nomofobie<sup>5</sup> je označení pro úzkostnou poruchu nebo fobii spočívající v závislosti na vlastním mobilním telefonu nebo smartphonu. Člověk trpící nomofobií se vyznačuje chorobným strachem ze ztráty mobilního zařízení či nedostupnosti mobilního signálu. Tráví většinu času se svým mobilem v ruce, nedokáže bez něj vyjít z domu ze strachu, že mu něco uniká. Nejčitelnější známka závislosti je neustálá a impulzivní potřeba mobil kontrolovat. Jak se člověk stane otrokem svého mobilu? Největší problém spočívá v tom, že neexistuje jasně daná hranice jejich konzumace<sup>6</sup> a vede k jejich nadužívání. To se dále odráží na mentálním i fyzickém zdraví člověka.

Závislosti obecně jsou škodlivé proto, že vytěsňují jiné podstatné aktivity, jako je práce nebo zábava, základní hygiena a sociální interakce. To může mít za následek ztrátu důležitých schopností hlubšího pochopení a empatie, kterým se člověk učí díky soužití a fyzické přítomnosti jiných lidí.<sup>7</sup> Obzvláště u mladých lidí, kteří jsou touto závislostí ovlivněni nejvíce. Podle neurovědců nás chytré telefony dělají hloupějšími, méně sociálními, zapomnětlivějšími a náchylnějšími k závislosti, nespavosti a depresi.<sup>8</sup> Podstatnou příčinou nomofobie je i roztěkanost a neschopnost plného soustředění.

Každý moment strávený na mobilu rozhodujeme, co v dané chvíli budeme dělat. Občas se tyto úkony mění i každé tři minuty. Jednotlivá malá rozhodnutí se

---

5 Nomofobie [online], [cit.1.7.2020], dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/nomofobie>

6 ALTER, Adam. Neodolatelné. vydalo nakladatelství Host, s. r. o., 2018.

ISBN 978-80-7577-517-7

7 BRINKMANN, Svend. Umění uměřenosti. vydalo nakladatelství Portál, s. r. o., Praha, 2019. ISBN 978-80-262-1492-2

8 Dopaminová závislost [online], [cit.1.7.2020], dostupné z: <https://www.awashop.cz/dopaminova-zavislost-c2876/>

dále nakupí a vyčerpají nás. Dělat následně větší a náročnější rozhodnutí může být velice obtížné.

Důsledkem nomofobie je konstantní srovnávání se s ostatními, zášť, nepochopení, smutek, chtíč a další zavádějící emoce. Pocit méněcennosti, úzkosti a nakonec deprese, kdy se člověk zcela odkloní od vlastních hodnot a potřeb. Dochází k procesu odlidštění a vzdalování se přírodě.

Je proto důležité se ve včasné chvíli odpojit, udělat změnu v přístupu a vztahu k mobilnímu telefonu. Vytvořit si kolem sebe prostředí, které napomůže přerušit závislost. Na chvíli se bez rozptylování zastavit a zamyslet.

#### **4. Cíl práce**

Cílem je navrhnout kolekci, jejíž primárním účelem bude pomoci člověku závislému na mobilu se na chvíli odpojit. Pomůže mu vytvořit kolem sebe prostředí napomáhající k lepšímu soustředění, poskytující větší klid po odpojení. V rámci tématu Praktický dekor se bude jednat o produkty, jejichž vzhled a dekor bude doplněn o praktickou funkci.

Vycházím z vlastního přesvědčení, že změna problému tak velkého měřítka, jako je nomofobie, začíná u jednoho člověka. Dotyčný jedinec dojde k uvědomění, jaký vliv na něj mobil má a vyvine aktivní úsilí, aby se závislosti zbavil. Kolekce poskytne platformu, díky které bude možné se znovu soustředit a dlouhodobě přetrvat v bdělém stavu. Produkty z kolekce budou sloužit k pravidelnému použití. Cílovou skupinou jsou primárně mladí lidé a ti, kteří se snaží ze své závislosti vymanit.

#### **5. Proces přípravy**

V první fázi bylo důležité vybranou problematiku nějakým způsobem pochopit a uchytit, jelikož je velmi komplexní. Četla jsem knihy, články a viděla semináře a videa o závislosti na mobilu. Současně už se mi v hlavě rodil směr, jakým by se tato kolekce mohla ubírat. Hlavním pojmem se stalo uvědomění. Všimla jsem si totiž, že člověk trpící nomofobií je otrokem svého mobilu a je jím podvědomě ovládán.

To následně ovlivňuje jeho chování, nedostatek soustředění či netrpělivost, pocit zahlcení informacemi.

Jelikož většina lidí už v bdělém stavu nežije obklopena přírodou, ale obrázkami a reklamami, může to v naší mysli vyvolat neklid, který se pokoušíme utiřit na mobilu. V každodenním životě nastanou momenty, kdy nemáme nic na práci. Při čekání ve frontě, na autobus, doma po škole či práci apod. V těch chvílích se v naší mysli začnou hromadit důležité myšlenky, týkající se života jedince. Mohou to být povinnosti, myšlenky o budoucnosti či přemítání o minulosti. Ty mají tendenci vyústit v nepříjemný pocit vnitřního neklidu a úzkosti. Únikem může být uchýlení se k mobilu či jiné aktivitě, která myšlenky utlumí. Závěrem je, že člověk již nedokáže být sám se sebou.<sup>9</sup>

V této fázi už se mi v hlavě formovala idea tzv. nástrojů, které pomohou člověku vědomě odložit mobil a věnovat pozornost sám sobě a svým myšlenkám. Představila jsem si je jako kolekci produktů, které společně vytváří koutek klidu.

Další fáze byla věnovaná rešerši. Při definování koutku klidu bez distrakcí mě napadly meditační koutky. V rámci hledání praktického dekoru mi šlo nejen o celkový dojem a objekty, ale také o harmonii tvarů, kterými se tyto koutky vyznačují. Hlavními prvky bývá sedák či polštář umístěný na zemi a malý stolek. Často bývají doplněny rostlinami, kobercem a dalšími dekoracemi.

Následovala volba produktů, které se v mé kolekci objeví. Vybrat jednotlivé produkty trvalo delší dobu, jelikož jsem se zamýšlela nad celým konceptem odpojení se od mobilu, nalezení klidu ve světě zahlceném informacemi. Zvolené produkty pomohou člověku a současně splní svojí funkci praktického dekoru.

---

<sup>9</sup> DVTV rozhovor [online], [cit.1.7.2020], dostupné z: <https://video.aktualne.cz/dvtv/neydrzime-sami-se-sebou-chybi-nam-lelkovani-mozek-je-pretiz/r~b7104554cd5511e89f96ac1f6b220ee8/>



Obrázek č.4 – Rešerše

## 6. Tvar, barvy a materiály

Lidské smysly představují jakousi bránu do našich emocí a mysli.<sup>10</sup> Tělo a mysl jsou neoddělitelně spjaté, proto se při navrhování soustředím na oba tyto aspekty a kladu důraz na vizuální a haptickou stránku všech produktů. Důležité bylo vzbudit v člověku zaujetí, aby produkty rád a opakovaně používal a současně na chvíli odložil mobil. Vzala jsem si za cíl vyvážit radost z používání mobilu a bytí v přítomném okamžiku.

Meditační koutky lze poznat díky jejich specifické estetice. Pocit klidu u člověka dokáží navodit skrze přírodní materiály, oblé a organické tvary a jasné barvy.<sup>11</sup> Vyznačují se vyvážeností a symetrií. Zmíněné aspekty se staly výchozími pro tuto kolekci a její celkovou atmosféru.

## 7. Sedák

Po pečlivém vybírání se prvním zvoleným produktem stal sedák či meditační polštář. Jedná se o primární prvek meditačních koutků, umístěný na zemi. Jeho funkcí v této kolekci je místo, kam se člověk uchýlí během odvykání si od mobilu.

---

<sup>10</sup> CRAWFORD, Ilse. The Sensual Home. vydalo nakladatelství Rizzoli, 1998. ISBN 978-08-478-2079-5

<sup>11</sup> KLEEMANN, Ingrid. Radost. vydalo nakladatelství IKAR a. s., 2018. ISBN 978-80-551-6635-3

Jakožto polštář určený k sezení plní dle mého názoru požadavky praktického dekoru. Rešerše mi nabídla množství tvarů pro inspiraci. Většinou mají tyto sedáky jednoduchý kruhový, oválný či hranatý tvar odvozený od ergonomie člověka při sezení na zemi.



Obrázek č.5 – meditační sedáky

Během následného skicování vlastních návrhů mě napadlo množství tvarů, nakonec jsem se ale rozhodla pro ten, který působil poměrně neobvykle. Zajímalo mě, jestli na něm bude možno pohodlně sedět. Jedná se o tvar vytvořený ze tří molitanových půlválců přišitých k sobě. Zpočátku mě napadaly i způsoby jiných přichycení jednotlivých dílů, nakonec se přišívání zdálo jako nejvhodnější volba.

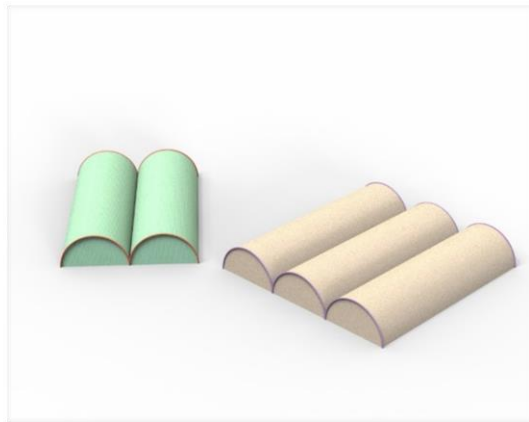
### 7.1 Proces tvorby sedáku

Jelikož jsem tento tvar v podobě sedáku předtím nikde neviděla, bylo potřeba jej otestovat. V počátku mi pomohlo vytvořit si 3D vizualizace v programu Rhinoceros 3D, kde je možné vidět návrh podle zadaných rozměrů ve zmenšeném měřítku. Po navržení prvních rozměrů mě čekala výroba zkušebního modelu. Jako vhodný materiál se mi zdál molitan, jelikož je měkký a za klidového stavu drží tvar.

Výroba modelu začala nastříháním materiálu a nařezáním molitanu podle daných rozměrů. Sešitím dostal sedák svoji podobu a po vyzkoušení se na něm sedělo pohodlně. V tureckém sedu se nohy dají zaklínit do mezer mezi půlválci a vznikne tak vzepření napomáhající sedět vzpřímeně. Je možné na něm pohodlně sedět



i v dalších polohách, a také ležet. První zvolené rozměry neposkytovaly dostatečný prostor na sezení, finální model jsem proto nakonec zvětšila.



Obrázek č.6 – vizualizace modelu sedáku, Rhinoceros 3D (archiv autora)

Jakmile byly rozměry a tvar sedáku dané, začala jsem se soustředit na jeho potah. Napadaly mě různé možnosti, od výšivky po kombinování válců rozličných barev k sobě. Tyto nápady se však zdály nedostatečně opodstatněné. Výsledné návrhy proto mají jednotnou barvu sedáku a kontrastní lemování zvýrazňující jeho obloukový tvar.

## 7.2 Výroba finálního modelu sedáku

Výroba finálního modelu započala návrhem technického výkresu sedáku, podle kterého jsem poté věděla přesné rozměry jednotlivých molitanových půlválců. Technický výkres mi také posloužil při kreslení vzorů na jednotlivé látkové díly. Jako potah na sedák jsem zvolila čalounickou látku. Lemování je pak vytvořené bavlněnou paspulkou, což je proužek látky přehnutý na polovinu, prošitý a vyztužený provázkem. Ve spodní části je ke každému půlválci vytvořený otvor se skrytým zipem, aby bylo v případě potřeby možné molitan vytáhnout a potah vyprat v pračce. Všila jsem zde i pruhy protiskluzové látky.



Obrázek č.7 – výroba sedáku (archiv autora)

## 8. Stolek

Jako další produkt jsem zvolila stolek z masivního dřeva, který poslouží jako odkládací prostor pro další produkty kolekce. Při prvotním navrhování jsem přemýšlela nad celkovým tvarem stolku, aby splnil svoji funkci a zároveň působil jako prostorový objekt či dekorace. Bylo důležité, aby tvarem doplnit tvar sedáku a byl stabilní. O stolku jsem smýšlela i jako o prostorovém objektu. Ve výsledku se moje pozornost zaměřila na vnímání hmot desky stolu a nohy. Hledáním rovnováhy hmot se mi podařilo docílit tvar, který byl nejen zajímavý na pohled, ale i praktický. Člověk sedící na sedáku s ním může snadno manipulovat, použít na odkládání věcí či na psaní.



Obrázek č.8 – Ariele Alasko, inspirace pro návrh stolku

## 8.1 Proces tvorby stolku

V počátku tohoto procesu bylo potřeba navrhnout 3D vizualizaci stolku. Přestože tvar není příliš komplikovaný, 3D vizualizace stejně jako u sedáku poskytla lepší představu o rozměrech a proporcích. V procesu jsem do scény 3D programu také vložila vizualizaci sedáku pro lepší představu o celkovém dojmu z těchto dvou produktů vedle sebe. Výsledek byl uspokojivý. Následovalo vytvoření technického výkresu, který posloužil truhláři ve výrobě. Zvolený materiál je dubové dřevo pro jeho přirozeně světlou barvu a zajímavou kresbu dřeva.



Obrázek č.9 – vizualizace modelu stolku, Rhinoceros 3D (archiv autora)

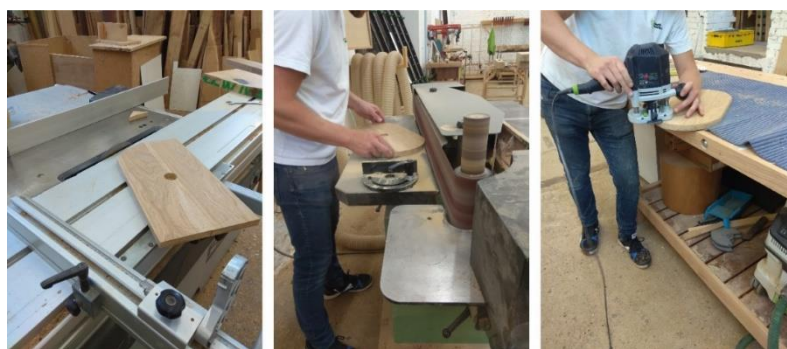
## 8.2 Výroba finálního modelu stolku

Výroba probíhala v truhlářské dílně, jelikož bylo zapotřebí množství truhlářského náčiní, soustruhu, a také odborné zkušenosti při práci se dřevem. Výroba začala slepením několika kusů dubového dřeva k sobě pro vytvoření masy, ze které se poté vysoustružila noha stolku. V části, kde se noha stolku pojí s deskou truhlář vysoustružil výstupek válcového tvaru. Na něj se poté nasadila a nalepila deska stolu. Nakonec zbývalo nohu obrousit a začistit hrany.



Obrázek č.10 – výroba stolku (archiv autora)

Následovala příprava desky stolu. Ta vznikla lepením dvou dřevěných latí, na kterou se poté naznačil oblý tvar desky. Deska se nahrubo oříznula na stolní kotoučové řezačce, poté byla dotvarována a začištěna na rovinné pásové brusce. Zaoblení spodní hrany desky truhlář zbroutil pomocí horní frézky. Nakonec v prostřední části vyfrézoval otvor sloužící ke spojení nohy a desky stolku. Vybrousil ji a následovala povrchová úprava. Pro tu jsem zvolila olej, který je matný a ponechá dřevu přirozený vzhled. Na oba díly jsem nanesla dvě vrstvy oleje, zvýraznily tak kresbu dřeva a zároveň poskytly ochranu povrchu dřeva. Po zaschnutí už zbývalo jen spojit nohu a desku stolu disperzním lepidlem na dřevo. Proti poškrábání podlah se na spodek nohy nalepil ochranný filc.



Obrázek č.11 – výroba stolku (archiv autora)

## 9. Zrcadlo MError

Třetím produktem kolekce se stalo malé zrcadlo nazvané MError. K tomuto nápadu jsem došla během používání mobilu. Říká se, že oči jsou brána do duše. Přitom když se díváme do mobilu, dokážeme bezduše přecházet mezi příspěvky lidí, sledujeme a srovnáváme se s ostatními, a tak ztrácíme spojení sami se sebou. MError stojí na myšlence vnější i vnitřní sebereflexe. Zrcadlo má velikost obrazovky mobilu a je vloženo do polínka, které přesně padne do rukou. Smyslem tohoto produktu je uvědomění, že člověk drží v rukou kousek sebe a snaží se v odrazu najít své skutečné já.

V rámci tématu praktický dekor se jedná o objekt, který je dekorací a současně slouží jako produkt k častému použití. Materiál zrcadla je stejný jako u stolku, tedy dubové dřevo.

## 9.1 Proces tvorby zrcadla MError

Odmyslím-li si myšlenku tohoto zrcadla, je to produkt poměrně primitivní. V průběhu navrhování bylo poměrně jasné, jak bude zrcadlo vypadat. Dbala jsem ohled na to, aby tvarově sedlo do lidských dlaní a zároveň se doplňovalo s celou kolekcí. Parametry zrcadla bylo možné získat jen po fyzické zkoušce, proto jeho tvorba začala výrobou zkušebního modelu. Díky fyzickému modelu se mi také podařilo zjistit, jak zrcadlo válcového tvaru seříznout, aby stálo stabilně na místě. Poskytla také základní parametry použité při navrhování 3D modelu. Výsledkem byla vizualizace a technické výkresy, podle kterých postupovala výroba finálního produktu.



Obrázek č.12 – vizualizace zrcadla MError, Rhinoceros 3D (archiv autora)

## 9.2 Výroba finálního modelu zrcadla MError

Výroba zrcadla probíhala současně s výrobou stolku, jelikož bylo zapotřebí jak stejného materiálu, tak náčiní. K opracování polínka do válcového tvaru truhlář opět použil soustruh. Proces začal přilepením dvou stejných dřevěných hranolků k sobě v několika bodech, aby se od sebe daly po opracování oddělit. Hranolek se na soustruhu opracoval do válcového tvaru. V dalším kroku se od sebe dva díly odlepily, jeden z nich pokračoval na další očištění, zbroušení povrchu a hran. Do takto zhotoveného tvaru byl dál podle šablony vyfrézován otvor pro usazení zrcadla, a následovalo nanesení dvou vrstev oleje na dřevo. Po vstřebání oleje se do vyfrézovaného otvoru v polínku vlepilo zrcadlo speciálním lepidlem na zrcadla.



Obrázek č.13 – výroba zrcadla MError (archiv autora)

## 10. Klapky na uši SHHell

Člověk je během své aktivity na mobilu vystavený velkému množství informací, poutačů a reklam, které způsobují problém se soustředím. Je snadné se v této záplavě distrakcí ztratit. Reakcí na problém se soustředěním vznikly klapky na uši SHHell. Snažila jsem se navrhnout jednoduchý produkt, jehož smyslem bude na chvíli utišit okolní svět. Tvar klapek je inspirovaný mořskou mušlí. Když mušli přiložíme k uchu máme pocit, že je uvnitř slyšet šumění moře. Ve skutečnosti mušle na uchu tlumí všechny okolní zvuky, a my v ní slyšíme tiché šumění vlastní krve.<sup>12</sup> Klapky napodobují tento zážitek a mají uklidňující účinky. Při jejich používání musí člověk použít obě ruce, a tak se soustředí jen na danou činnost.

---

<sup>12</sup> Co způsobuje že slyšíme šumění moře, když si přiložíme k uchu mořskou mušli [online], [cit.1.7.2020], dostupné z: <https://www.odpovedi.cz/otazky/co-zpusobuje-ze-slysime-sumeni-more-kdyz-si-prilozime-k-uchu-morskou-musli>

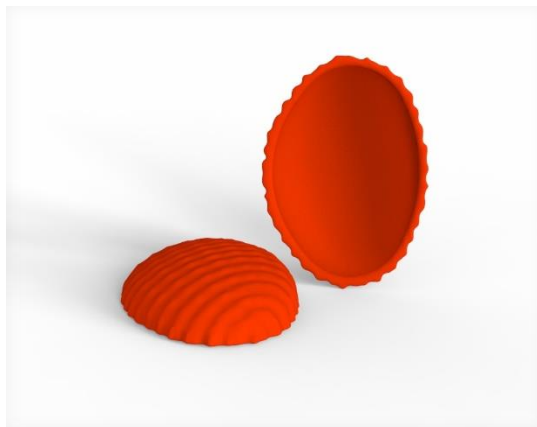
Jako materiál jsem zvolila silikon, jelikož disponuje stálým, pevným, a přitom tvárným charakterem. Při kontaktu s kůží je neškodný.



Obrázek č.14 – inspirace pro návrh klapků SHHell (archiv autora)

### 10.1 Proces tvorby klapků na uši SHHell

Prvním krokem k navržení klapků bylo zkoumání reálné mušle. Jak pasuje na lidské ucho a její povrch. Tvar otvoru mušle jsem při navrhování zvětšila, aby byl univerzální. Následovalo navrhování možných povrchů. Tato část procesu probíhala ve 3D programu, kde jsem experimentovala s různými výstupky, vlnkami a snažila se je aplikovat na zjednodušený model mušle. Výsledný povrch představuje jemné vlnky simulující schránku mušle.



Obrázek č.15 – vizualizace klapků SHHell, Rhinoceros 3D (archiv autora)

## 10.2 Výroba finálního modelu klapek na uši SHHell

K docílení přesného tvaru navrženého ve 3D programu jsem zvolila tisk modelu na 3D tiskárně. Byla to pro mě nová a velmi užitečná zkušenost. Díky 3D tisku se mi do rukou dostal přesný model, který byl nezbytný pro vytvoření formy na výsledné silikonové klapky. Výroba pro mě byla výzva, protože jsem nikdy předtím přímo se silikonem nepracovala. Využila jsem však zkušeností z předmětu o výrobě forem absolvovaný během studia. Při nakupování silikonu ve specializovaném obchodě mi prodejce poradil s výběrem materiálu podle potřebných vlastností a popsáním procesu výroby forem na silikon a odlévání.

Výroba započala zpracováním modelu z 3D tiskárny. 3D tisk je proces, při kterém se z digitální předlohy (3D model) vytváří fyzický model. Jednotlivé vrstvy materiálu se na sebe nanášejí metodou tavení nebo spékání.<sup>13</sup> Vrstvy jsou na výsledném modelu nepatrně vidět, proto bylo potřeba model jemně zbrousit a nalakovat ochranným nátěrem na výrobky z 3D tiskárny, který jejich povrch sjednotí a zahladí. Poté následovala výroba formy. Rozhodla jsem se pro techniku odlévání silikonu do silikonu. Bylo zapotřebí vyrobit si formu, což je nádoba, do které se 3D model ponoří. K její výrobě jsem zvolila dva kusy voděodolné překližky spojené plastovou páskou, mezi nimiž vznikla několika centimetrová mezera. Aby silikon při odlévání neprotékal, dočasně jsem ho vyspárovala sanitárním silikonem.

Následovalo vytvoření silikonové formy. Tento proces probíhal namočením modelu z 3D tiskárny do silikonu. Jakmile silikon ztuhnul, bylo zapotřebí model vyříznout ven. V této fázi jsem vytvořila i otvor pro nalití finálního silikonu. Jako první jsem do formy vylila zkušební sádrový odlitek, abych zjistila, jak forma funguje. Následně bylo možné odlít finální produkt. Aby se při odlévání silikon nespojit s formou, vnitřek silikonové formy byl vytřený separátorem. Poté jsem namíchala silikon pro finální produkt a dobarvila pigmentem, který je možné najít na lemování sedáku, aby se v rámci kolekce doplňovaly. Odměřené množství silikonu jsem nalila do

---

<sup>13</sup> 3D Tiskárna [online], [cit.1.7.2020], dostupné z: <https://www.3dees.cz/3d-tiskarna-jak-vlastne-funguje-a-kterou-si-vybrat>



formy a po ztuhnutí produkt očistila od přebytečného materiálu vzniklém při odlévání. Postup byl opakován dvakrát pro docílení dvou klapek SHHell.



Obrázek č.16 – výroba klapek SHHell (archiv autora)

## 11. Průvodce klidu

Jako doplňující a finální produkt vznikl Průvodce klidu. Jedná se o praktického rádce v psané podobě, jehož úkolem je vnést světlo do problematiky nomofobie a poskytnout čtenáři důvody, proč může být tato závislost problém. Je psaný tak, že promlouvá přímo ke čtenáři. Předává stručné informace o závislosti na technologiích či mobilu a podněcuje k zamyšlení. Zároveň je doplněný o jednoduché rady, které může čtenář aplikovat ve svém životě, a o poznámkový blok. Díky kroužkové vazbě je možno stránky s poznámkami vkládat přímo do textu. Čtenář se k němu může kdykoliv vrátit, psát poznámky či rozšířit o vlastní znalosti.



Obrázek č.17 – inspirace pro Průvodce klidu

## 11.1 Proces tvorby Průvodce klidu

Navrhování zpočátku probíhalo hlavně sběrem informací. Šlo mi primárně o předání důležitých poznatků o nomofobii ve stručné podobě, a přitom podnítit člověka ke změně. Jelikož se jedná o součást kolekce založené na oblých tvarech, Průvodce klidu má tvar půlkruhu. Funguje na principu kroužkové vazby, takže v případě potřeby čtenáře lze stránky prohodit, doplnit o další stránky s informacemi. Jednotlivé stránky nesou pouze informace, bez dalších rozptýlení či přidané grafiky. Reagují tak na přemíru vjemů a informací, které člověka obklopují jak v reálném, tak ve virtuálním světě.

## 11.2 Výroba Průvodce klidu

K navržení výsledného produktu jsem použila grafický program Adobe Illustrator. Posloužil mi hlavně jako tvořivá platforma, kam jsem vkládala texty, upravovala je a experimentovala s tvarem stránek, fontem a celkovou kompozicí. V průběhu vzniklo několik zkušebních tištěných verzí, které mi pomohly určit celkové rozměry, formátování stránek a velikost písma. Šlo tak vyzkoušet, jestli kroužková vazba funguje, jak má. Jakmile byly všechny parametry jasné, upravila jsem stránky, aby byly vhodné pro tisk. Po vytištění byly stránky vyříznuty a proděrovány.

Obal Průvodce klidu je vyroben z usně<sup>14</sup>. Jedná se o velmi pevný a tvárný přírodní materiál, který se tradičně používá v knihařství. Jeho výhodou je, že po navlhčení změkne a dá se do něj pomocí razidla tisknout. Po zaschnutí vytištěný motiv ztmavne a trvale deformuje usně. Této vlastnosti jsem využila pro vytištění loga navrženého pro tuto kolekci. Razítko navržené ve 3D programu jsem poté nechala vytisknout na 3D tiskárně. Následovalo vyříznutí obalu podle předlohy a vytvořit otvory zpevněné nýty. Poté zbývalo jen obal a stránky navléknout na knihařské kroužky.

---

<sup>14</sup> Useň [online], [cit. 1.7.2020], dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Use%C5%88>



Obrázek č.18 – výroba Průvodce klidu (archiv autora)

## 12. Název kolekce a logo

Kolekce dostala název NOW, který symbolizuje vrácení se zpět do přítomného okamžiku, únik z virtuální reality. Logo NOW přejímá oblé tvary kolekce a stylizuje písmo do oblouků, které lze najít na jednotlivých produktech.



Obrázek č.19 – logo kolekce NOW (archiv autora)

## 13. Popis díla

Kolekce NOW sestává z pěti produktů: sedák, stolek, zrcadlo MError, klapy na uši SHHell a Průvodce klidu. Sedák je vytvořený ze tří molitanových půlválců s potahem a okrasným lemováním. Potah má ušitý z čalounické látky světle modré barvy, lemování z červené bavlněné látky. Ve spodní části sedáku je umístěný zip na každém válci a všitá protiskluzová látka. Rozměry sedáku jsou 60x65x10 cm.

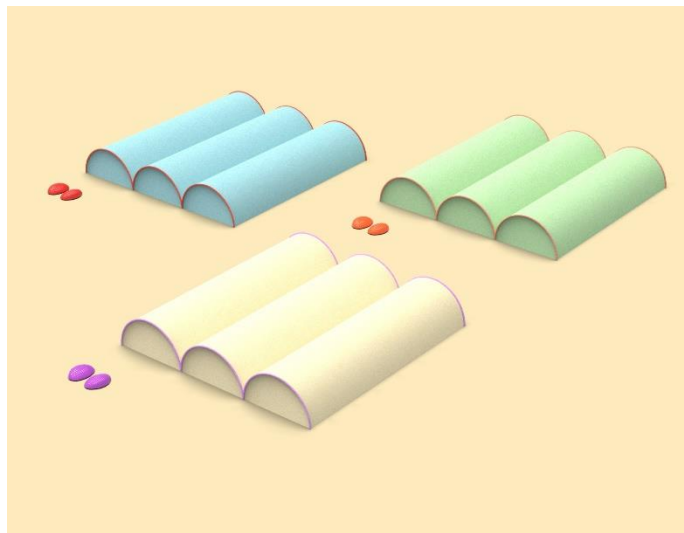
Stolek je vyrobený z dubového dřeva. Sestává z jedné masivní nohy a desky se zaoblenými hranami. Ve spodní části stolku je nalepený ochranný filc proti poškrábání podlah. Rozměry stolku jsou 45x26x30 cm.

Zrcadlo MError je vyrobeno z dubového dřeva. Jeho tvar připomíná půlku dřevěného polínka se vsazeným zrcadlem. Oblý povrch byl z části seřiznut, aby mohlo zrcadlo stát pevně na místě. Rozměry zrcadla MError jsou 15x8x4 cm.

Klapky na uši SHHell byly vyrobeny ze silikonu. Jejich tvar a povrch je inspirován mořskou mušlí. Rozměry klapek na uši SHHell jsou 10x7x2.4 cm.

Doplňujícím produktem kolekce je Průvodce klidu. Jedná se o praktického rádce v psané podobě, který informuje o nomofobii a dává rady, jak se z této závislosti vymanit. Jeho tvar je půlkruhový, obal Průvodce je vyrobený z přírodní usně. Na obalu je vytištěno logo kolekce. Rozměry Průvodce klidu jsou 17x10x1.5 cm.

#### 14. Barevné varianty



Obrázek č.20 – barevné varianty sedáku a klapek SHHell (archiv autora)

#### 15. Přínos práce pro daný obor

Bez technologií, jako je mobil či počítač, bych nebyla schopná tuto práci úspěšně splnit. A to je zavadějící. Technologie nám skutečně zlepšují život, ale zároveň ho dokáží i zkomplikovat. Jelikož žijeme v době, kdy jsou technologie úzce svázány s lidskými životy, je nutné si k nim vytvořit zdravý vztah. Zvláště s těmi, které používáme denně, kdy je u většiny lidí mobil na prvním místě.

Jakožto designér a tvůrce této bakalářské práce jsem se rozhodla řešit problematiku závislosti na mobilu pomocí změny prostředí člověka. Cílem bylo, aby člověk na chvíli unikl od neustálých distrakcí virtuálního světa v mobilu a soustředil se na své myšlenky a potřeby. Tohoto výsledku mohou dosáhnout použitím produktů z kolekce NOW. Snažím se ukázat nový způsob, jak se vypořádat s problémy, které se zdají zdánlivě neřešitelné. Změny bývají náročné, a aby člověk vytrval, musí se sám pro změnu rozhodnout. Navržené produkty proto dobře poslouží každému, kdo je změně otevřený.

Věřím, že kolekce NOW může zajímavým způsobem rozšířit problematiku závislosti na mobilu v rámci oboru interiérového designu.

## **16. Silné stránky**

Hlavní výzvou kolekce NOW bylo nalézt propojení mezi zvoleným tématem Praktický dekor a problematikou nomofobie. V rámci interiérového designu jsem se proto soustředila na to, jak objekty, které vnášíme do našeho života mohou měnit prostor, ve kterém se nachází. Kolekce NOW slouží člověku jako koutek klidu, kde je pouze sám se sebou bez rušení mobilního telefonu. Tvarově jednoduché produkty působí jako prostorové objekty a současně mají praktické užití.

Kolekce zahrnuje pět různých produktů z rozličných materiálů a každý produkt má specifický účel. Vyžadovaly individuální přístup a rozvinutí idey, návrhu a finálního zhotovení. Současně bylo nutné najít společný výraz kolekce. Celá kolekce vychází z oblých tvarů, které jsou velmi aktuální a zároveň nadčasové. Produkty mohou sloužit v rámci kolekce, ale i samostatně.

Kolekce NOW je určena primárně pro osobní použití, je však možné jisté produkty, např. sedák či stůl, použít ve větším množství ve veřejných prostorech, jako jsou čajovny, kavárny, lekce meditace apod. Průvodce klidu je možné dále rozšířit o další stránky díky kroužkové vazbě.

## 17. Slabé stránky

Kolekce dostala pozitivní zpětnou vazbu od přátel a rodiny. Jsem ale zatím jediný člověk, který funkčnost produktů vyzkoušel. Přesto věřím, že mají potenciál zlepšit kvalitu života i dalším lidem.

Závislostí na mobilu se zabývám už déle v rámci osobního rozvoje. Proto může člověk, který o této problematice zatím více neuvažoval, postrádat v kolekci smysl. Z tohoto důvodu byl navržen doplňující produkt Průvodce klidu.

Výroba jednotlivých produktů byla finančně náročná, přestože jsem se je snažila navrhnout tak, aby byly cenově dostupné pro širší spektrum potenciálních zájemců. V případě, že bych produkty rozvíjela, bylo by zapotřebí proces výroby zjednodušit a zefektivnit.

## 18. Resumé

The theme of my bachelor thesis is Practical decor. The issue I am dealing with in the thesis is nomophobia– the addiction on a smartphone. I chose the theme that provided me with the most sufficient platform for processing the issue. Nomophobia is a very current topic of the 21st century and it is affecting the lives of people worldwide, myself included. I chose it because I observed this addiction and I wanted to design some kind of solution to it.

We live in a globalized and very demanding world where human attention is required almost constantly. Our brains remain active at all times, and they don't get enough time to rest. Especially while using our smartphones all day long. Therefore, I focused on designing products that will help to return a person to the present moment, to find a moment of peace. At the same time, I focused on designing decorative products that have a practical function.

As a result, I designed NOW collection, which consists of five products. Floor seat, a table, mirror MError, SHHell sound-blocking ear covers and the Calmness Guide. The basis of the collection is a seat inspired by a meditation pillow. It serves

a person to sit and spend time only by himself. Its shape is based on three half-cylinders joined together. The entire seat has one color except for decorative piping. The second product is a small table. It is characterized by rounded shapes. It has one massive leg made of oak wood so it is stable.

The idea for the MError mirror came when I was looking at my phone. It is said that eyes are a gateway to the soul. But when people look at their smartphone they tend to soullessly switch between people's posts, watch and compare with others and lose the connection to themselves. The MError mirror stands on the idea of self-reflection. The mirror is the size of the mobile screen placed in a wooden log that fits into hands. This object aims to realize that a person holds a piece of himself in his hands and tries to find his true self in reflection.

People are exposed to a large amount of information, banners and advertisements during the activity on their smartphones. They can easily lose concentration. In response to this problem, SHHell sound-blocking ear covers were designed. They suppose to silent down the surrounding world. The shape of SHHells is inspired by seashells. When people place a seashell on their ears they expect to hear ocean waves inside. What they can actually hear is their heartbeat. The sound is soothing and relaxing and provides the awareness of being alive. When using them a person must use both hands, so he concentrates only on that activity. For the better effect eyes can be closed.

The Calmness Guide was created as a supplementary product. It is a practical counselor in a written form, informing about the issue of nomophobia and provides the reader with a reason why this addiction can be a problem. It communicates with the reader, conveys brief information about technologies or phone addiction. It is also extended by simple tips that the reader can apply in life and contains a notebook. The reader can return to it at any time, write notes or expand on other knowledge.

Products from the collection are simple but aesthetically engaging. They act as spatial and practical objects at the same time. The goal is to create a habit to

use them and be remain in the present moment. It is designed for people aware of their addiction problem trying to find a way to deal with it.



## 19. Fotografie finálních produktů kolekce NOW



Obrázek č.21 – finální fotografie sedáku (archiv autora)



Obrázek č.22 – finální fotografie stolku (archiv autora)



Obrázek č.23 – finální fotografie zrcadla MError (archiv autora)



Obrázek č.24 – finální fotografie klapek na uši SHell (archiv autora)



Obrázek č.24 – finální fotografie Průvodce klidu (archiv autora)



Obrázek č.25 – finální fotografie kolekce NOW (archiv autora)

## 20. Vývojové skici

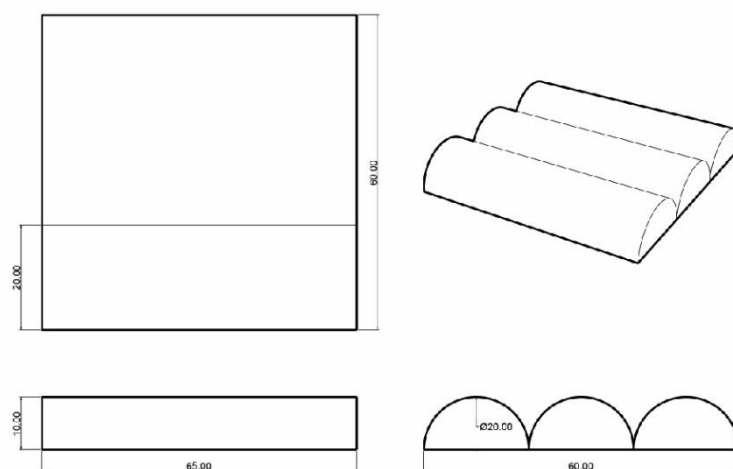


Obrázek č. 26 – vývojové skici sedáku a stolu (archiv autora)

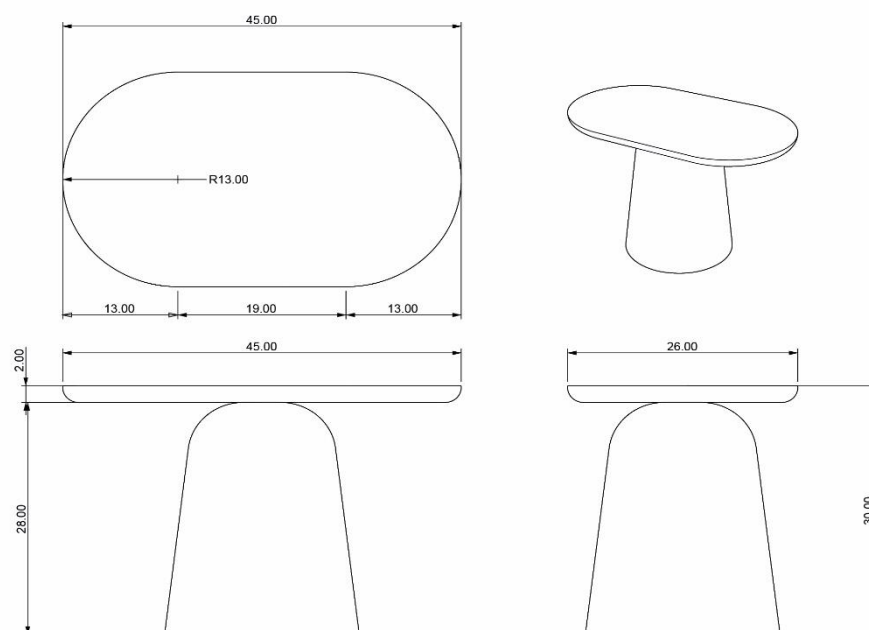


Obrázek č. 27 – vývojové skici stolu, zrcadla MError a klapky na uši SHell (archiv autora)

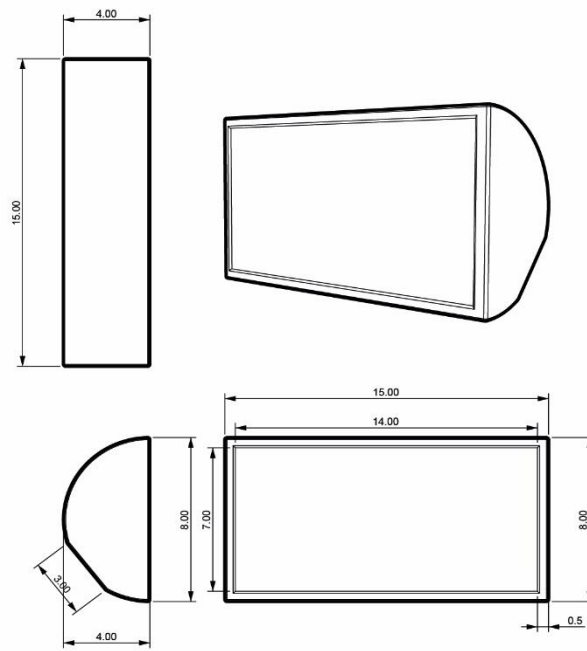
## 21. Technické výkresy



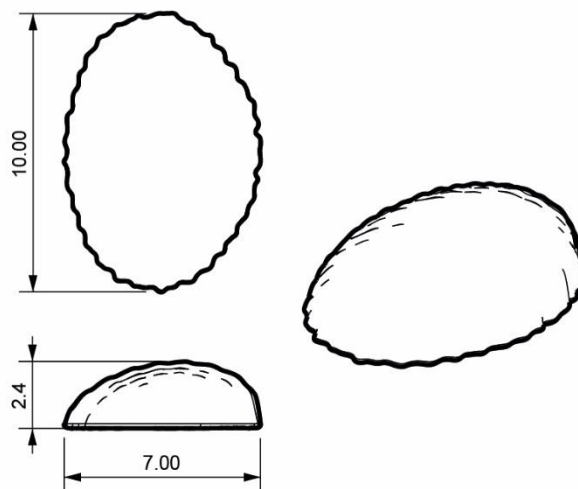
Obrázek č. 28 – technický výkres sedáku (archiv autora)



Obrázek č. 29 – technický výkres stolku (archiv autora)



Obrázek č. 30 – technický výkres zrcadla MError (archiv autora)



Obrázek č. 31 – technický výkres klapky na uši SHHell (archiv autora)

## 22. Seznam použitých zdrojů

### a) Knižní a periodická literatura

[6] ALTER, Adam. Neodolatelné. vydalo nakladatelství Host, s. r. o., 2018. ISBN 978-80-7577-517-7

[7] BRINKMANN, Svend. Umění uměřenosti. vydalo nakladatelství Portál, s. r. o., Praha, 2019. ISBN 978-80-262-1492-2

[10] CRAWFORD, Ilse. The Sensual Home. vydalo nakladatelství Rizzoli, 1998. ISBN 978-08-478-2079-5

[11] KLEEMANN, Ingrid. Radost. vydalo nakladatelství IKAR a. s., 2018. ISBN 978-80-551-6635-3

### b) Internetové zdroje

[1] Slovník cizích slov [online], [cit.1.7.2020], dostupné z: <https://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/prakticky>

[2] Slovník cizích slov [online], [cit.1.7.2020], dostupné z: <https://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/dekor>

[3] Problém dnešní generace [online], [cit.1.7.2020], dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=6qUBt\\_F6q2Q](https://www.youtube.com/watch?v=6qUBt_F6q2Q)

[4] Dopaminová závislost [online], [cit.1.7.2020], dostupné z: <https://www.awashop.cz/dopaminova-zavislost-c2876/>

[5] Nomofobie [online], [cit.1.7.2020], dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/nomofobie>

[8] Dopaminová závislost [online], [cit.1.7.2020], dostupné z: <https://www.awashop.cz/dopaminova-zavislost-c2876/>

[9] DVTV rozhovor [online], [cit.1.7.2020], dostupné z: <https://video.aktualne.cz/dvtv/nevydrzime-sami-se-sebou-chybi-nam-lelkovani-mozek-je-pre-tiz/r~b7104554cd5511e89f96ac1f6b220ee8/>

[12] Co způsobuje že slyšíme šumění moře, když si přiložíme k uchu mořskou mušli [online], [cit.1.7.2020], dostupné z: <https://www.odpovedi.cz/otazky/co-zpusobuje-ze-slysime-sumeni-more-kdyz-si-prilozime-k-uchu-morskou-musli>

[13] 3D Tiskárna [online], [cit.1.7.2020], dostupné z: <https://www.3dees.cz/3d-tiskarna-jak-vlastne-funguje-a-kerou-si-vybrat>

[14] Useň [online], [cit.1.7.2020], dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Use%C5%88>



## 23. Seznam příloh

Obrázek č. 1 – Klauzurní práce, knihovna Torri

Obrázek č. 2 – Klauzurní práce, křeslo Neck(y) chair

Obrázek č. 3 – Klauzurní práce, stůl Priva table

Obrázek č. 4 – Rešerše [online], [cit.1.7.2020], dostupné z: (<https://www.planete-deco.fr/2018/06/26/la-nouvelle-collection-la-redoute-interieurs-2018-2019/>)

Obrázek č. 5 – Meditační sedáky [online], [cit.1.7.2020], dostupné z: (<https://www.mala-collective.com/collections/meditation-cushions>)

Obrázek č. 6 – Vizualizace modelu sedáku, Rhinoceros 3D (archiv autora)

Obrázek č. 7 – Výroba sedáku (archiv autora)

Obrázek č. 8 – Ariele Alasko, inspirace pro návrh stolku [online], [cit.1.7.2020], dostupné z: (<http://www.arielealasko.com/current-work-2>)

Obrázek č. 9 – Vizualizace modelu stolku, Rhinoceros 3D (archiv autora)

Obrázek č. 10 – Výroba stolku (archiv autora)

Obrázek č. 11 – Výroba stolku (archiv autora)

Obrázek č. 12 – Vizualizace zrcadla MError, Rhinoceros 3D (archiv autora)

Obrázek č. 13 – Výroba zrcadla MError (archiv autora)

Obrázek č. 14 – Inspirace pro návrh klapek SHHell (archiv autora)

Obrázek č. 15 – Vizualizace klapek SHHell, Rhinoceros 3D (archiv autora)

Obrázek č. 16 – Výroba klapek SHHell (archiv autora)

Obrázek č. 17 – Inspirace pro Průvodce klidu [online], [cit.1.7.2020], dostupné z:

(<https://www.dandad.org/awards/professional/2015/graphic-design/24582/in-the-making/>

<https://pins.ofisia.name/post/141284891323/via-httpifttt21wtedh>

[https://kumosha.com/now\\_200220/](https://kumosha.com/now_200220/))

Obrázek č. 18 – Výroba Průvodce klidu (archiv autora)

Obrázek č. 19 – logo kolekce NOW (archiv autora)

Obrázek č. 20 – barevné varianty sedáku a klapek SHHell (archiv autora)

Obrázek č. 21 – finální fotografie sedáku (archiv autora)

Obrázek č. 22 – finální fotografie stolku (archiv autora)

Obrázek č. 23 – finální fotografie zrcadla MError (archiv autora)

Obrázek č. 24 – finální fotografie klapek na uši SHHell (archiv autora)

Obrázek č. 25 – finální fotografie kolekce NOW (archiv autora)

Obrázek č. 26 – vývojové skici sedáku a stolku (archiv autora)

Obrázek č. 27 – vývojové skici stolku, zrcadla MError a klapek na uši SHHell (archiv autora)

Obrázek č. 28 – technický výkres sedáku (archiv autora)

Obrázek č. 29 – technický výkres stolku (archiv autora)

Obrázek č. 30 – technický výkres zrcadla MError (archiv autora)

Obrázek č. 31 – technický výkres klapek na uši SHHell (archiv autora)

Příloha č. 32 – CD

Příloha č. 32 – CD

Název: CD-Rom s uloženými daty

Vlastník: Západočeská univerzita v Plzni, Plzeň, CZ

Původce: Katarína Babecová, katka.babecova@gmail.com – FDULS