

MUNI
ARTS

DISRI 04: Designový proces a mindset

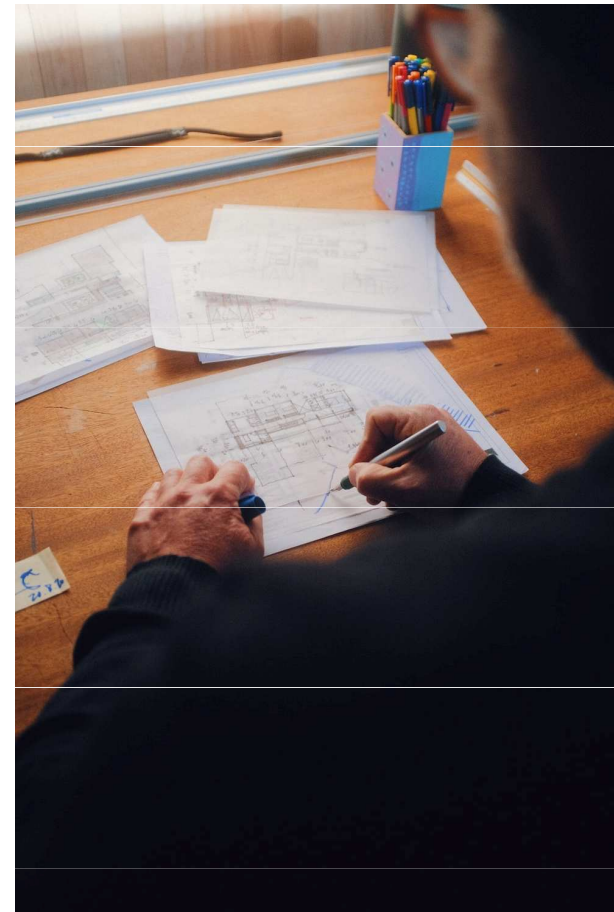
7. 10. 2022

Zadání 1

Nadesignujte výpůjční pult

Potřeby:

- Tužka, papír
- 3 minuty



Zadání 2

Výzva

**Nadesignujte
výpůjčku knihy tak,
aby bylo doručení
knihy pro uživatele
co nejlepším
zážitkem**

Postup

Krok 1: Rozhovory 5 minut

- *Jak se obvykle dostáváte ke knížkám?*
- *Jaké jsou bariéry? Co naopak funguje?*

Krok 2: Analýza a brainstorming ve skupině (4 lidi) 5 minut

Krok 3: Nadesignujte výpůjčku knihy

MUNI
ARTS

Příklad 1

Knihovna Litvínov / Inkubátor sociálních inovací KISK





6 Define factor – presentation title / department





15. Jaké jsou tvé zájmy?

A - pinčes

M - výtvarka

BO - airsoft, pc hry, deskovky

AAK - Ping pong

7. Jakým způsobem se dozvídáš, že se někde něco děje?

A - od kamarádů

M - Kamarádi a internet

BO - nástěnka ve škole, FB, přátelé, na zastávkách

AAK - Přes vládu

3. Co o knihovně víš, nebo si myslíš?

A - vlastně nic o ní nevím, protože tam nechodím.

M - Knihovna je dobrá.

BO - noci v knihovně, akce jako deskohraní, dračí doupě, fantasy věci

AAK - Je o hodně lepší jak v Mostě

11. Kdyby v knihovně existoval prostor, kam bys mohl chodit, co by v něm nemělo být?

A - rodiče / dospělí

M - Hudba ???

BO - děti a senioři. Knihovnick by tam být mohl, ale musel by být jako já :-D

AAK - Malý děčka

Klaudie Populární (17 let)



Klaudie žije s maminkou a nevlastním tátou a se třemi sourozenci. Je velký milovník zvířat a internetu. Rodiče vydělávají přiměřeně, ale vzhledem k tomu, kolik jich doma bydlí, moc kapesného získávají.

Zájmy:

- **Natáčí na tiktok**
- Na **instagram** přidává minimálně fotku denně, ráda se fotí, je fotogenická, sbírá lajky a komentáře
- Zkouší zpěv
- Je královna večírků a alkoholu, dokázala by přepít kdekoho
- Kamarádi, pozornost, popularita

Chování:

- Baví se s každým, usmívá se na všechny, chce, aby ji všichni měli rádi
- Přehnaně milá, může se lidem zdát falešná a neupřímná, ale s přáteli je sama sebou
- Na internetu vystupuje extrovertně, píše dlouhé motivační příspěvky o sebelásce a motivaci a podobně

Co potřebuje:

- Dobrý telefon, s dobrým foťákem a kamerou, aby měla kvalitní kontent
- Reakce na její příspěvky, komentáře a lajky
- Být obklopena lidmi, rodinou a přáteli
- **Být často středem pozornosti**

Co ji štve

- tzv. **Tiktok cringe - malé** děti, které natáčejí s nekvalitním zařízením, bez toho aniž by to uměli. Dělá to jen ostudu a lidi pak **tiktokery** vnímají přesně takhle
- Anonymní a internetové **hejty**, že na internetu může být každý hrdina.

Práce:

- Zatím si nepředstavuje, že by šla na vysokou **a nebo** pracovala, chce se věnovat internetu a **influencerství**; v budoucnu možná moderátorka nebo něco, kde je v kontaktu s lidmi a kde je všem na očích

Gertruda Emařová (15 let)



Gerta žije s rodiči a s kočkou v rodinném domku. Zdá se, že má všechno, ale kočka Venom je upřednostňována jako její mladší sourozenec, nemá pozornost rodičů a je tak trochu emo.

Zájmy:

- Devadesát procent času tráví se sluchátky a posloucháním českého rapu (např. Dorian).
- Je umělecká duše, ráda maluje
- Když není doma, je většinou jen ve škole, jen tak ven chodí málokdy
- Seriály pro teenagery (Přátelé, Sex education, Euphoria); knížky (zpravidla velká romantická díla)
- Blogování; O svém životě, vymyšlené příběhy, sdílí svá díla; všechno samozřejmě anonymně

Chování:

- Zakřiknutá, samotářská, introvert
- Před kamarády se cítí dobře, otevřeně, ale netráví s nimi čas mimo školu, radši je sama a dělá si svoje umělecké věci

Co potřebuje:

- Pozornost, vědět, že má o ní někdo zájem
- Doporučení na filmy, seriály, knížky, hudbu
- Malířské potřeby, plátna, barvy, štětce
- Klidný prostor, kde by mohla sedět nerušeně a psát a malovat, když je doma třeba dusno (Místo, kam může utéct)

Co ji štvře

- Rodiče a kočka
- lidi, kteří se předvádějí, dělají trapné vtípky, jsou nevychovaný
- Spoilery po internetu, špatné dějové zápletky, když se dá dohromady nějaký pár, který nepodporuje

Práce:

- Pracovat nepotřebuje, je ve své podstatě jedináček, přísun peněz má velký.
- V budoucnu se chce věnovat něčemu, co jí baví, klidně i za méně peněz. V umělecké oblasti - spisovatelka, malířka...

Helmut Nerdsson (17 let)



Helmut žije jen s maminkou. Rodiče se rozvedli, když mu bylo pět let. Od té doby otce vidá jen cca jednou za dva měsíce, protože se odstěhoval. Helmut je vášnivý hráč počítačových her, což znamená, že potřebuje pořádně nadupaný comp. Problém je, že nemají moc peněz, a tak Helmut o víkendech dělá brigádu v Sapril people (továrna na výrobu lepenkových krabic).

Zájmy:

- Počítačové hry (hlavně multiplayerové - většinu ze spoluhráčů nikdy neviděl)
- Fantasy filmy, seriály a knihy. Občas i komiks, ale superhrdinové ho moc neberou.
- Rád kouká na YouTubery, kteří natáčení lets playe (jak hrají hry) - například Sterakdary, Gejmr, Pedro, Alkan a Baxtrix
- Přes to, že spoustu času tráví u PC, tak si občas se spolužáky zajde na airsoft.

Chování:

- Je spíše introvertní, ale přes počítač to tak vůbec nevypadá. V MMO hrách je spíše "lev salónu".
- Je pilný a nemá problém přijmout zodpovědnost za svůj život. Zde je asi vliv toho, že otec odešel v útlém věku a on musel začít pomáhat mamince a zároveň, když chtěl něco dražšího, musel si na to sám vydělat.
- Zbožňuje černý humor a je velmi sarkastický. Ti, co ho znají, si uvědomují, že jeho rypání je jen z legrace. Ti, co ho neznají, ho často rovnou hážou do pytle s nápisem "arogantní kretén".

Co potřebuje:

- Více peněz, aby mohl pomoci mamce a zároveň by si přál větší RAMku (paměť do počítače) a lepší grafickou kartu... seká se mu Zaklínač 3.
- Lepší výuku odborných předmětů. Helmut by po maturitě rád na ČVUT a uvědomuje si, že mu tyto vědomosti budou chybět.

Co ho štvě:

- Štvě ho jeho táta, že se vykašlal na něj i na mamku.
- Pomalý internet. Pořád se laguje (seká se mu to).
- Maié děcka, co kazí hry pro více hráčů (otravují, neumí to hrát, nechovají se čestně).
- Učitel na elektrotechniku.

Práce:

- Brigáda v Sapril people.
- Sem tam pomáhá mamce roznášet dopisy a letáky (mamka je pošťačka).

Jak bychom mohli...

- ... vytvořit **pro teenagery** z knihovny místo, kde se **cítí bezpečně**, které vnímají jako **zábavné**, kde se cítí dobře a které **mají chuť navštívit?**

Aktivizace

Aktivizace znamená vytvářet pro sebe i ostatní nové příležitosti.

Aktivizace je, když člověk sám něco organizuje.

Aktivizace znamená získat samostatnost a sebedůvěru.

Můžeme se s teenagery vzájemně obohacovat.

Teenageři v knihovně jsou prevencí sociálně-patologických jevů.

Aktivizace je, že přivedou někoho s sebou.

Teenager přináší do knihovny živost.

Vytáhnout teenagery z ulice.

Aktivizace je už jen to, že přijdou.

Co bychom mohli?

The screenshot shows a web application interface for an incubator project. The background is a photograph of a person with long hair, wearing a brown sweater, standing in a library and looking at a book. The interface is overlaid on this image and consists of several panels and lists.

Top Bar: "Inkubátor" (Incubator) with a "Veřejná" (Public) status indicator and user avatars. A "Zobrazit nabídku" (Show menu) button is in the top right.

Navigation Panel (Left): "Nápady" (Ideas)

Main Content Area:

- Pracujeme na tom** (We are working on it):
 - Icon: A pink, abstract shape resembling a bird or a splash.
 - Title: "Pití a jídlo mezi knihami" (Drinking and eating between books)
 - Progress: "0/1" with a checkmark icon.
- Brzy** (Soon):
 - "Rozmístit vaky" (Distributing bags): "0/4"
 - "Antistresové omalovánky" (Anti-stress coloring pages)
 - "Herní koutky" (Game corners): "0/1"
 - "Čtení léčivé poezie" (Reading healing poetry)
 - "Chill Zone #1 – participativní návrh podoby" (Chill Zone #1 – participatory design of the look)
- V rozumné době** (At a reasonable time):
 - "Fantastická noc" (Fantastic night)
 - "Zeď nářků" (Wall of complaints)
 - "Zeď „byl jsem tu“" (Wall "I was here")
 - "LAN party"
 - "Chill Zone #2 – vystěhovat nábytek a připravit místnost na zařízení" (Chill Zone #2 – move furniture and prepare the room for equipment)
 - "Debatní kluby" (Debate clubs)
- Jednou** (Once):
 - "Zvířátka" (Animals)
 - "Chill Zone #3"
 - "Běžecký klub" (Running club)
 - "Provětráme beletrii" (We will ventilate fiction)
- Nikdy** (Never)





← Co dokáže knihovna?

Komnata nejvyšší potřeby pro mladé

Premýšleli jsme, co uděláme se starou počítačovou učebnou, která už pozbyla svého významu. Po účasti v Inkubátoru sociálních inovací a následném rozšíření jsme si uvědomili, že nemáme žádnou přechodovou fázi mezi hravým dětským oddělením a seriózním dospělým oddělením. To může být pro spoustu mladých lidí šok.

Na základě toho jsme se rozhodli tuto místnost vyhradit právě pro mladé lidi, kteří se tam mohou scházet, povídat si, studovat, zahrát si na PlayStationu 4 nebo nějakou deskovou hru. Postupně místnost dovybavujeme další technikou. Základem je, že místnost není pod dozorem a mladí lidé si sami určují svá pravidla chování a cítí od nás důvěru a zájem o jejich názory. Místnost se také buduje na základě jejich přání a oni jsou do přebudování aktivně zapojeni. O tom svědčí i název místnosti, který si teenageři sami vybrali: Komnata nejvyšší potřeby.

Městská knihovna Litvínov



Podobné projekty



Příklad 2

Redesign knihovních služeb – ve spolupráci s MKP



SORRY
WE ARE
CLOSED

COVID-19

Kontext 2021-22

- Začátek pandemie COVID-19 v roce 2020 přinutil knihovny promýšlet znovu interakce se čtenáři a aktivity na podporu čtenářství

“How can libraries reimagine their collections of books, videos, audio recordings, newspapers, magazines?” (Jones, 2020)

Kontext MKP: elektronické knihy

- Téměř 3000 elektronických knih
(včetně současných českých autorů)
- Více než 2000 knih vydaných samotnou MKP
- Během první vlny pandemie vzrostl počet stažení elektronických knih o více než 400 % v porovnání se statistikami předchozího roku

Existující digitální formy knih

- Formáty pro čtečky (Kindle, EPUB)
- Převzaté tiskové formáty nebo digitalizované tisky (PDF)
- Webové publikace (např. Projekt Gutenberg)
- Interaktivní publikace a vizuální romány

Documents ☰ Annotate | Edit

Learning Web Design

Step 4: Add an image

Attributes names and values are separated by an equals sign (=)

Attribute name Value Attribute name Value

``

Attribute Attribute

Multiple attributes are separated by a space

Figure 4-12. An `img` element with attributes.

The syntax for an attribute is as follows:

```
attribute="value"
```

Attributes go after the element name, separated by a space. In non-empty elements, attributes go in the opening tag only:

```
<element attribute="value">
<element attribute="value">Content</element>
```

You can also put more than one attribute in an element in any order. Just keep them separated with spaces.

```
<element attribute1="value" attribute2="value">
```

For another way to look at it, Figure 4-12 shows an `img` element with its required attributes labeled.

Here's what you need to know about attributes:

- Attributes go after the element name in the opening tag only, never in the end tag.
- There may be several attributes applied to an element, separated by spaces in the opening tag. Their order is not important.
- Most attributes take values, which follow an equals sign (=). In HTML, some attribute values can be reduced to single descriptive words, for example, the `checked` attribute, which makes a checkbox checked when a form loads. In XHTML, however, all attributes must have explicit values (`checked="checked"`). You may hear this type of attribute called a **Boolean attribute** because it describes a feature that is either on or off.
- A value might be a number, a word, a string of text, a URL, or a measurement, depending on the purpose of the attribute. You'll see examples of all of these throughout this book.
- Some values don't have to be in quotation marks in HTML, but XHTML requires them. Many developers like the consistency and tidiness of quotation marks even when authoring HTML. Either single or double quotation marks are acceptable as long as they are used consistently; however,

Attributes are instructions that modify an element

src is an attribute for the `img` element

src specifies the location (URL) of the file

e.g.:

```
<h1> This is</h1>
```

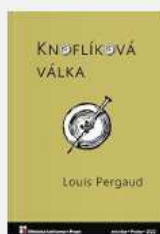
62 Part II, HTML Markup for Structure

Roku (nejnovější)



UPŘESNIT HLEDÁNÍ

2667 výsledků



E-kniha

Knoflíková válka
Pergaud, Louis
Městská knihovna v P...

ZÍSKAT



E-kniha

Martin Juhás, či...
Záborský, David
Městská knihovna v P...

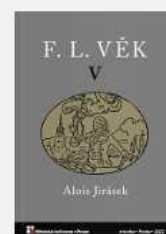
ZÍSKAT



E-kniha

Pražské figurky
Cibula, Václav
Městská knihovna v P...

ZÍSKAT



E-kniha

F. L. Věk (Díl V)
Jirásek, Alois
Městská knihovna v P...

ZÍSKAT



E-kniha

Škvár
Jandourek, Jan
Městská knihovna v P...

ZÍSKAT



E-kniha

Cesta k jednodu...
Jesenská, Milena
Městská knihovna v P...

ZÍSKAT



E-kniha

Základy praktic...
Encausse, Gérard
Městská knihovna v P...

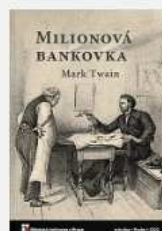
ZÍSKAT



E-kniha

Blaho a jiné pov...
Mansfield, Katherine
Městská knihovna v P...

ZÍSKAT



E-kniha

Milionová bank...
Twain, Mark
Městská knihovna v P...

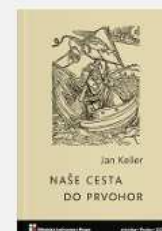
ZÍSKAT



E-kniha

Zakletý duch
Swift, Jonathan
Městská knihovna v P...

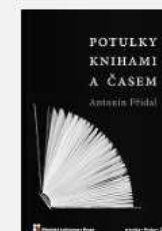
ZÍSKAT



E-kniha

Naše cesta do p...
Keller, Jan
Městská knihovna v P...

ZÍSKAT



E-kniha

Potulky knihami...
Přidal, Antonín
Městská knihovna v P...

ZÍSKAT

✕ ZAVŘÍT

Získat e-knihu



E-kniha

Škvár

Jandourek, Jan
Městská knihovna v
Praze 2022

Dostupné formáty ke stažení

EPUB (553KB)



PDF (1841KB)



PRC (900KB)



Dostupné k prohlížení na internetu

Prohlížet on-line





1



2



3



Kamil byl určitě schopen tu ženu zabít. Cosi v jeho očích naznačovalo, že to možná udělá. Pak záblesk zase pohasl. Rozhodl se velkodušně, že neskropí podlahu knihkupectví Seidl krví, přinejmenším ne dnes. Žena středního věku se vlastně provinila pouze tím, že po třech vteřinách odložila výtisk Kamilova románu *Trapné okamžiky* a sáhla na vedlejší hromádku po díle populárního spisovatele Vrány. Tvář se jí rozjasnila. Na chvílku ustoupila dozadu, protože jakási šestnáctiletá dívka chtěla také jeden exemplář. Stály tam vedle sebe, listovaly Vránovými knihami s nevkusnými pestrými přebaly a šťastně se usmívaly jako perličky zobající hromádku zrní.

Kamil několik dní po vydání svého románu bloumal po pražských knihkupectvích a slídlil mezi regály, aby zjistil, kde již jeho knihu objednali, a odhadoval, jak se asi prodává. Proklel několik knihkupců, kteří ji zasunuli po ubohých dvou exemplářích do regálů, takže z ní byl vidět jenom hřbet. Takové knihkupce Kamil pokládal za tupce, protože neumístit tak skvělou knihu do výlohy bylo znakem jejich mdlé inteligence. Nyní opustil knihkupectví Seidl a poslední, co zahlédl, byla rozkošná šestnáctiletá řaděnka nechráněná podprsenkou, jak vrtošivě poskakují, zatímco jejich majitelka se upřímně směje nad stránkami Vránova pestrobarevného díla.

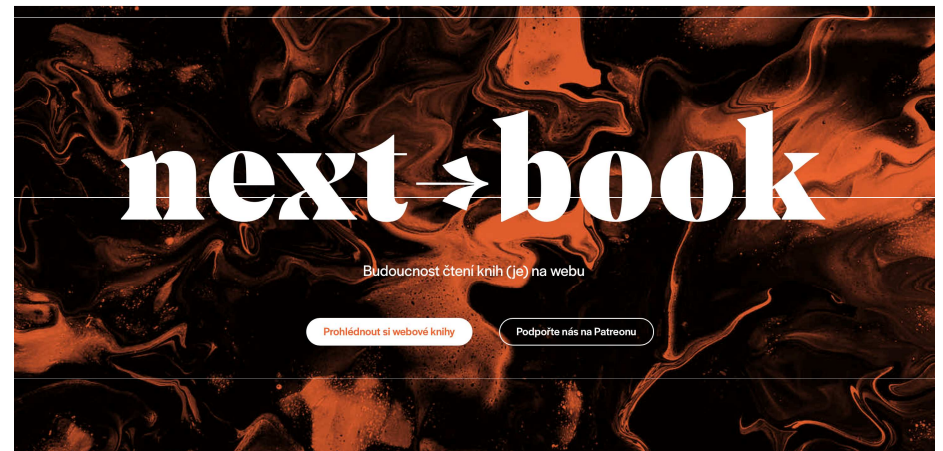
Domů se vrátil odhodlán pomstít se celému literárnímu světu tím, že napíše škvár. Ne, žádnou parodii, nic skrytě hlubokého, ale skutečný *Škvár*. Potom se bude kochat tím, jak ti pitomci v kulturních rubrikách hledají nějakou vhodnou interpretaci. Udělá všechno proto, aby jim neponechal šanci vyváznout se ctí. Poruší všechna pravidla a dopustí se perverze. Tak jako už několik týdnů toužil dostat na lůžko nějakou nevinnou gymnazistku a zkazit ji (pocho-

Problémy a výzvy

- Omezená přístupnost knih a jejich formátů závislých na specializovaném SW nebo HW
- Používání zařízení se velmi liší napříč demografickými skupinami
 - např. mladí čtou elektronické knihy za pomoci smartphonů, tabletů a notebooků, čtečky jsou používané nejméně (Stejskal et al., 2021)
- Knihovna chce **nejen poskytovat elektronické knihy samotné,** ale také poskytovat je **přístupnou a použitelnou formou** pro co nejširší skupiny čtenářů

Spolupráce MKP + MUNI + next-book

- **KISK MUNI**: výzkum, design, mediace, zaměření na sociální inovace
- **Next-book**: neziskovka a technologická platforma umožňující vytváření a publikaci elektronických knih v otevřeném prostředí webu s cílem přiblížit zážitek ze čtení papírové a elektronické knihy
- Dvouletý projekt podpořený
Technologickou agenturou ČR



Výhody a nevýhody stávajících forem

Výhody

- Ekosystémy nástrojů pro čtení
- Funkční distribuční platformy a široké uživatelské základny
- Přehledné otevřené standardy
- Velká volnost u interaktivních knih / aplikací a vizuálních románů

Nevýhody

- Čtečky: uzavření do aplikace, zamrzlý vývoj
- PDF: nemožnost přizpůsobení
- Gutenberg apod.: nedostatečné funkce pro pohodlné čtení
- Interaktivní aplikace: neexistující standardy
- Vše: chybí data o čtenářském chování

Henryk Sienkiewicz

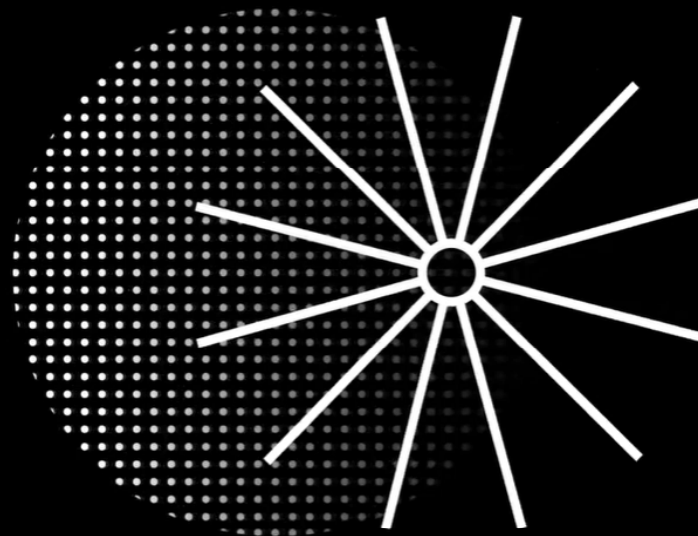
Quo vadis

Dočetli jste po [112. větě](#) v kapitole I • Quo vadis.

Pokračovat ve čtení

0%

Karel
Čapek



Továrna
na absolutno



N→B



Karel Čapek
Dášeňka čili život štěněte



Současný stav a výhledy

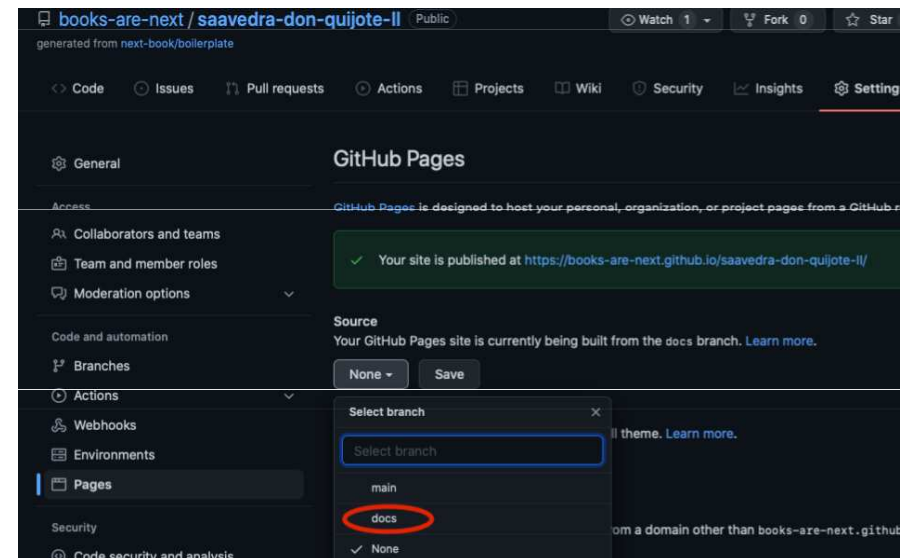
- Webová kniha obsahuje hypertext, může tedy obsáhnout více informací v propojené formě (např. interaktivní obsahy, jmenné rejstříky, hlasovou vrstvu, mapy obsahu apod.)

1. Stávající stav:

- Webová kniha vzniká na konci procesu
- Kniha je odvozená z EPUBu (EPUB vzniká často z tiskových podkladů)

2. Ideál

- Webová kniha jako výchozí formát
- Redakce má k dispozici redakční systém, který usnadňuje spolupráci a export dat



Kolekce webových knih v MKP

- Kurátorská práce (MKP, daty řízený výběr)
- Převod více než 300 knih, nyní hotovo
- Zpřístupnění v katalogu <https://www.mlp.cz/cz/o-knihovne/sluzby/e-zdroje/nextbook>



E-kniha

Peníze od Hitlera
Denemarková, Radka
Městská knihovna v P...

ZÍSKAT



E-kniha

Umina verze
Hakl, Emil
Městská knihovna v P...

ZÍSKAT



E-kniha

Podivuhodný pří...
Fitzgerald, Francis Sc...
Městská knihovna v P...

ZÍSKAT



E-kniha

Ostře sledované...
Hrabal, Bohumil
Městská knihovna v P...

ZÍSKAT



E-kniha

Ostrov
Kaprálová, Dora
Městská knihovna v P...

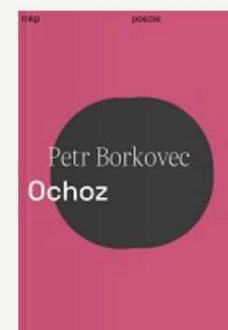
ZÍSKAT



E-kniha

Zimní kniha o lá...
Kaprálová, Dora
Městská knihovna v P...

ZÍSKAT



E-kniha

Ochoz
Borkovec, Petr
Městská knihovna v P...

ZÍSKAT



E-kniha

Báječná léta po...
Viewegh, Michal
Městská knihovna v P...

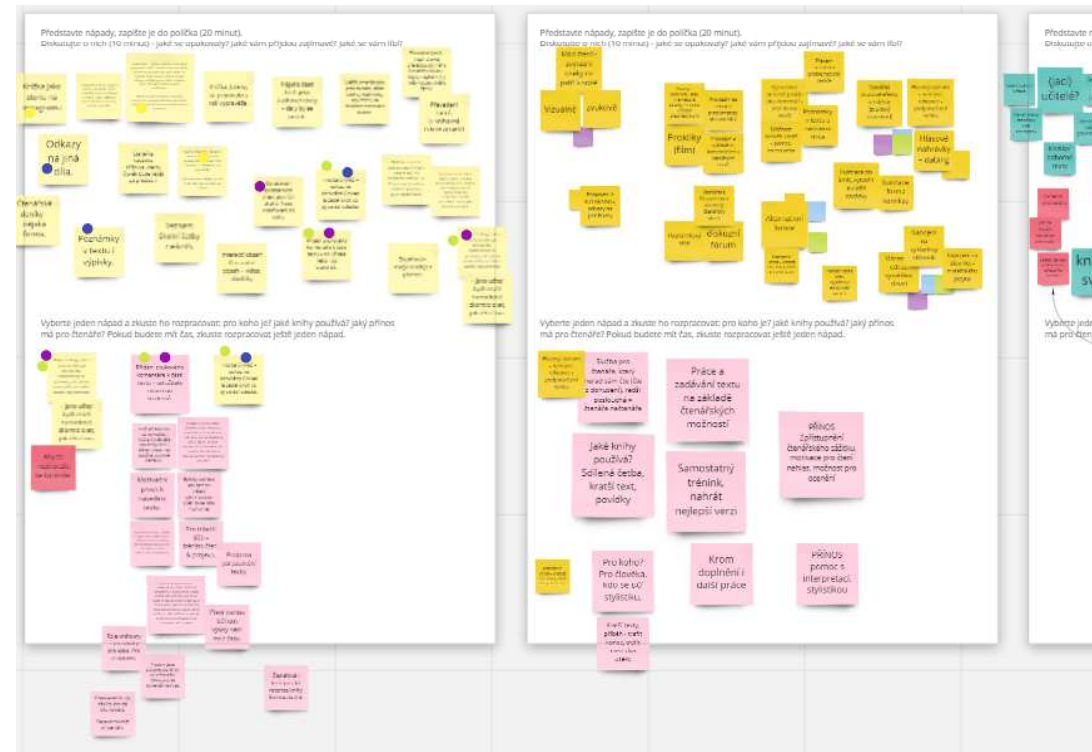
ZÍSKAT

Výzva

***“Jaké přístupné a použitelné knihovní služby s
přidanou hodnotou pro stávající nebo nové
komunity čtenářů se dají vystavět okolo
elektronických knih?”***

Služby založené na next-booku

- Kvalitativní výzkum se čtenáři MKP
- Ideální workshopy (MKP, učitelé, designeři, programátoři, ...)



Inspirace od čtenářů

- *"Mobilní telefon mám vždy po ruce, mám ho v malé kabelce, kdykoli mohu začíst. To je pro mě asi to nejdůležitější." (anonymní respondentka).*
- *"Když jsem jezdil vlakem, tak jsem četl nejvíc na Kindlu, a když jsem neměl Kindle u sebe a byl jsem někde delší dobu, tak jsem si otevřel mobil a četl tam." (anonymní respondent)*
- *"V práci si čtu trochu tajně. Mám takový mobilní telefon, který si schovávám" (anonymní respondentka).*

Identifikované vzorce

- E-kniha jako nejdostupnější formát
- Čtení se děje v mnoha kontextech, včetně těch časově velmi striktně ohraničených
- Čtení je epizodické a čím dál více probíhá napříč a nezávisle na zařízeních
- I digitální čtení v sobě obsahuje sociální elementy
- Různé strategie pro výběr knihy (e-kniha jako most k dalším formátům)

Uživatelské testování v katalogu

Prvky vyhledávání

Kontaktní funkce

Průchod službou

STRATEGIE Č.1

Uživatel najde v katalogu e-knih, poté pomocí filtrů nastavuje základní parametry knih, ze kterých by rád vybíral. Pokud mu filtry nevyhovují (nerozumí jim, nebo menších), co by si představoval, typický žánr, pokouší se vyhledávat.

Zvolil 7 klik - 3 byl a vyhledávacím spokojení, 4 nespokojení z nichž 2 přešel na strategii č. 2.

STRATEGIE Č.2

Uživatel buďto rovnou po příchodu na domovskou stránku zadává do vyhledávacího pole výř. dotaz, nebo se k vyhledávání uchýlí po neúspěšném projití katalogu. Výsledky dále upravuje pomocí filtrů. Strategie je většinou buďto na účelem dostat se k výřadu e-knihám (do katalogu), nebo vyhledat knihy určitého žánru (přes sekci klíčové slovo), a dále filtry zobrazit pouze e-knihy.

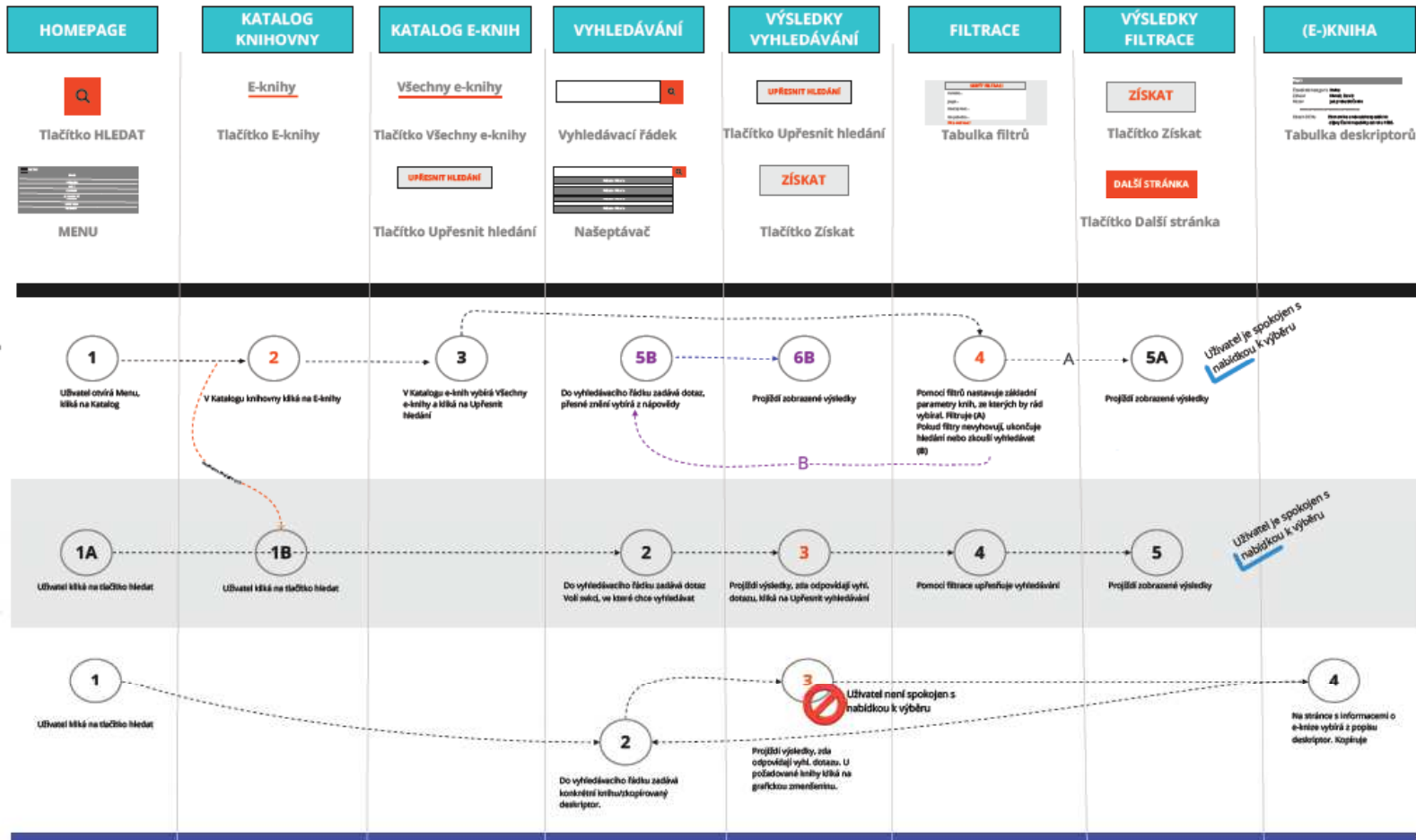
Zvolil 4 klik - 2 jako prostřední/centr., 2 jako sekundární, 2 byl a vyhledávacím, 2 kliků.

STRATEGIE Č.3

Uživatel hledá knihu podobného zaměření/obsahu (jako již čten). Nejprve pomocí vyhledávacího pole, dále škupuje deskriptor a zadává jej do vyhledávacího pole.

Zvolil 7 kliků - nebyl spokojen z výsledkem.

Překážky



Uživatel je spokojen s nabídkou k výběru

Uživatel je spokojen s nabídkou k výběru

Uživatel není spokojen s nabídkou k výběru

Na stránce s informací o e-knize vybírá z popisu deskriptor. Kopíruje

Koncept nové služby: Beletrion

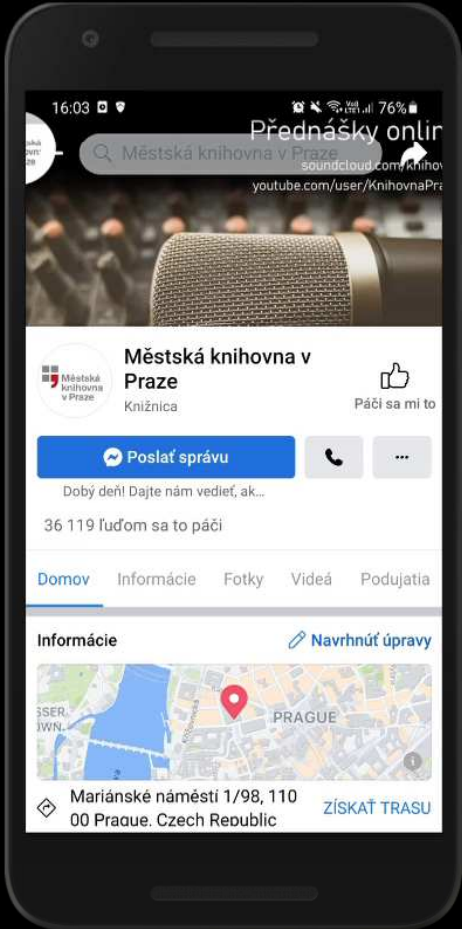
- Založený na uživatelském výzkumu

Parametry:

- Čtení na mobilním telefonu
- Čtení krátkých úryvků
- Využívání obsahu z elektronických knih MKP (především next-boků)

Služba by měla nabídnout:

- Profesionální pomoc od knihovníků při výběru beletrie
- Možnost číst kdykoliv a kdekoliv
- Čtení bez bariér: zdarma, bez registrace, na jeden klik (**knihovna v kapse**)



Domovská stránka



Obrázek - animace:
floating effect + maličkě kývání postavičky
ze strany na stranu (ale fakt jemně)

button animace:
bounce efekt podobně jako tady:
<https://dribbble.com/shots/7402280-Button-Animation>

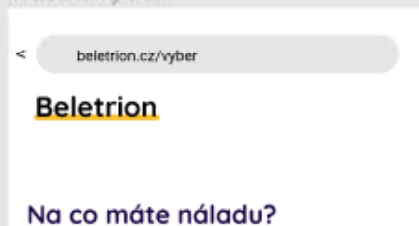
primárních buttons taky zbarvení.

Po kliknutí

Vybrat úryvek

Animace - zvýraznění dlaždice
(po najetí zleva/doprava), po kliknutí zobrazení.

Vlastní výběr



Překvap mě:
Vygeneruje náhodný úryvek z databáze.
S preferencí úryvků, které člověk ještě nečetl
(dle cookies)

Nadpis se na dalších stránkách oproti
HP zmenší.

INFO



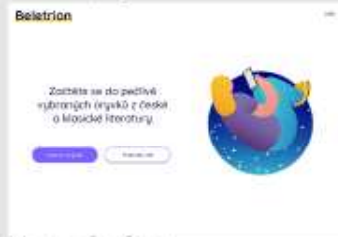
URL
Městská knihovna
Katedra info stud
Next-book: https

URL loga
TAČR: https://ww
Městská knihovna
Praha: https://ww

Výber záhada



Home page



Vlastný výber



Výber záhada



Úryvok



Vilém Škorpíšník,
Hrdina a Jule
Vilém Škorpíšník,
Hrdina a Jule
Vilém Škorpíšník,
Hrdina a Jule
Vilém Škorpíšník,
Hrdina a Jule

Beletrian
Beletrian

Do...



Do...



Via...



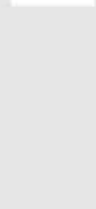
Vyb...



Záh...



INFO



Beletrion

[info](#)

Začtěte se do pečlivě
vybraných úryvků z české
a klasické literatury

Vybrat úryvek

Překvap mě



Ohlasy

Jedno procento

Tip na super aplikaci: Beletrion

Miluju knihovny, je to můj druhý bouřlivý vztah k téhle instituci, první jsem měl někdy kolem dospívání. Teď chodíme se ženou do knihovny na Vinohradech, většinou v pondělí a asi dvakrát do měsíce, a já vždycky žasnu, že něco takového může být zadarmo, a chodím tam mezi regály a dýchám vůni knih, a je mi tam dobře. A to ani nemluvě, že jsem objevil webovou aplikaci, podporovanou knihovnou (nebo tak to aspoň na webu působí), jmenuje Beletrion, a nabízí takové to krátké čtení do metra nebo na zastávku tramvaje. Zadáte si žánr (humor, napětí, atd.), délku úryvku (já volím vždycky pět minut), formu (próza nebo poesie), a když kliknete, tak na vás Beletrion vyplivne text. Když se vám to líbí, můžete si přečíst celou knížku. Famózní, a jak říkám, miluju to. (Už mám první úlovek výborné knížky, kterou jsem neznal, jmenuje se Knížka s červeným přebalem od Alexandry Berkové.)



Discussion

Social digital reading: implications for the further development of Belettrion and next-book

- Tagging emotionally powerful passages
- Sharing parts of the book with friends
- Interaction with non-human actors? (AI powered chat robots?)

Discussion

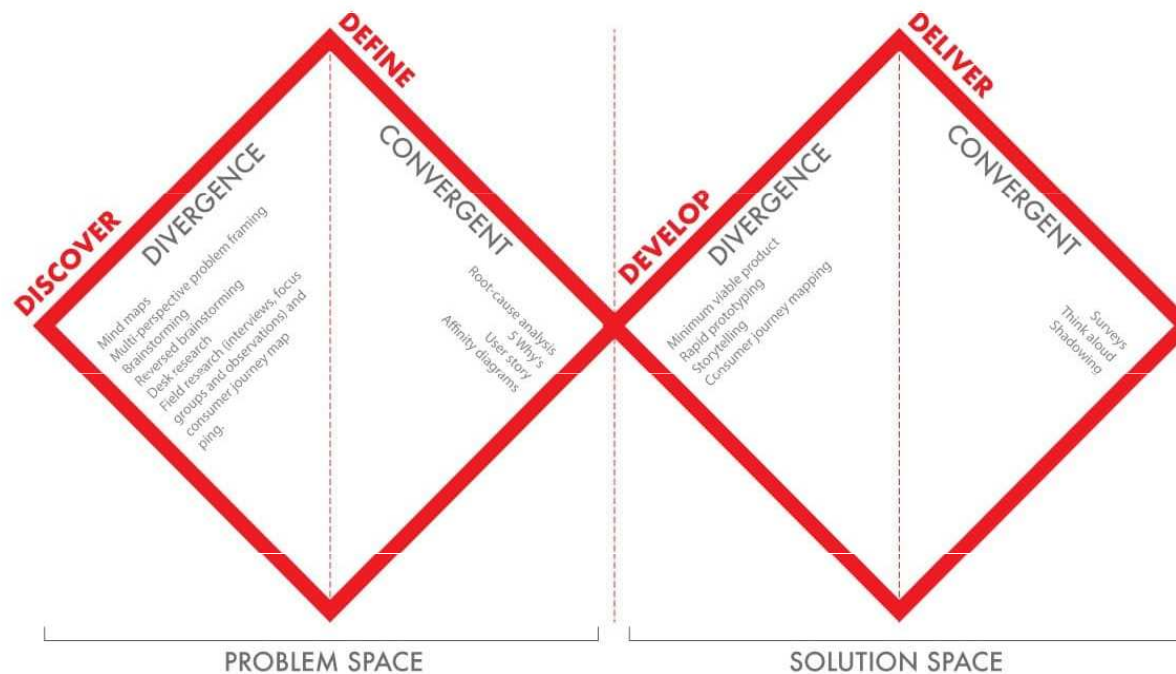
Hybrid practices of reading and their implications for (digital) libraries

- Can book excerpts serve as a suitable motivator to read the whole book?
- How the transition from the instant fast reading mode of single passages to the undistracted reading of the book (and back) will be cognitively challenging for readers?
- Wouldn't a service like this encourage unfocused and rapid content consumption instead of focused and reading flow?

MUNI
ARTS

Design jako proces

Designový proces jako „dvojitý diamant“



Zdroj: <https://www.designorate.com/the-double-diamond-design-thinking-process-and-how-to-use-it/>

Design jako proces

- Abstraktní vs. konkrétní
- Divergentní vs. konvergentní procesy
 - D: rozbíhavost — je charakteristická pro inovátory a pro kreativní proces, ve kterém sbíráme co nejvíce dat nebo může vzniknout během krátké chvíle řada nápadů
 - K: proces, kterým směřujeme k nejpřesnější analýze či nejlepšímu možnému řešení. Je založené spíše na hloubce pochopení problému
- Stírá se rozdíl mezi výzkumem a návrhem

Princip 1: Human-centered



design založený na názoru

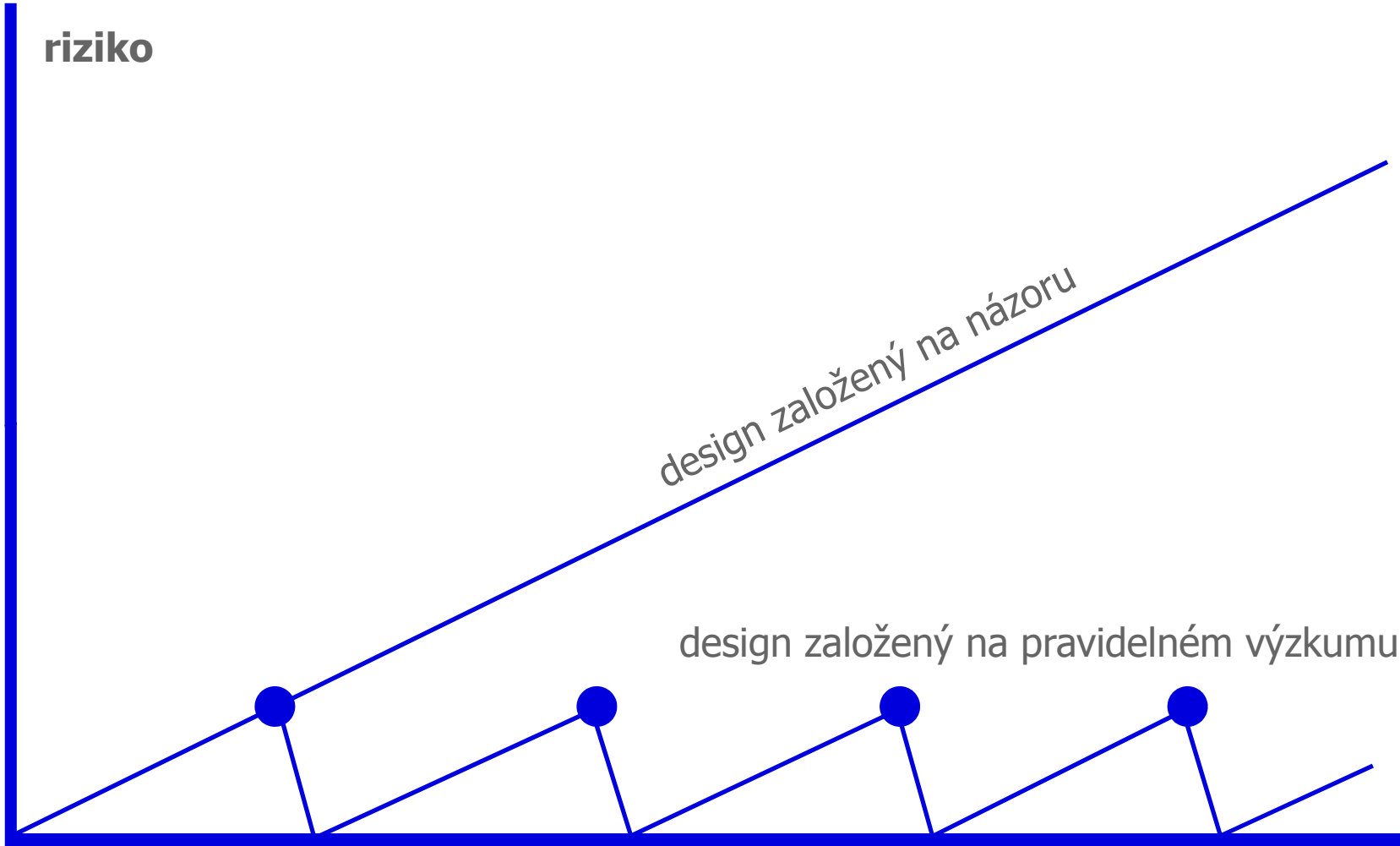
čas

riziko

design založený na názoru

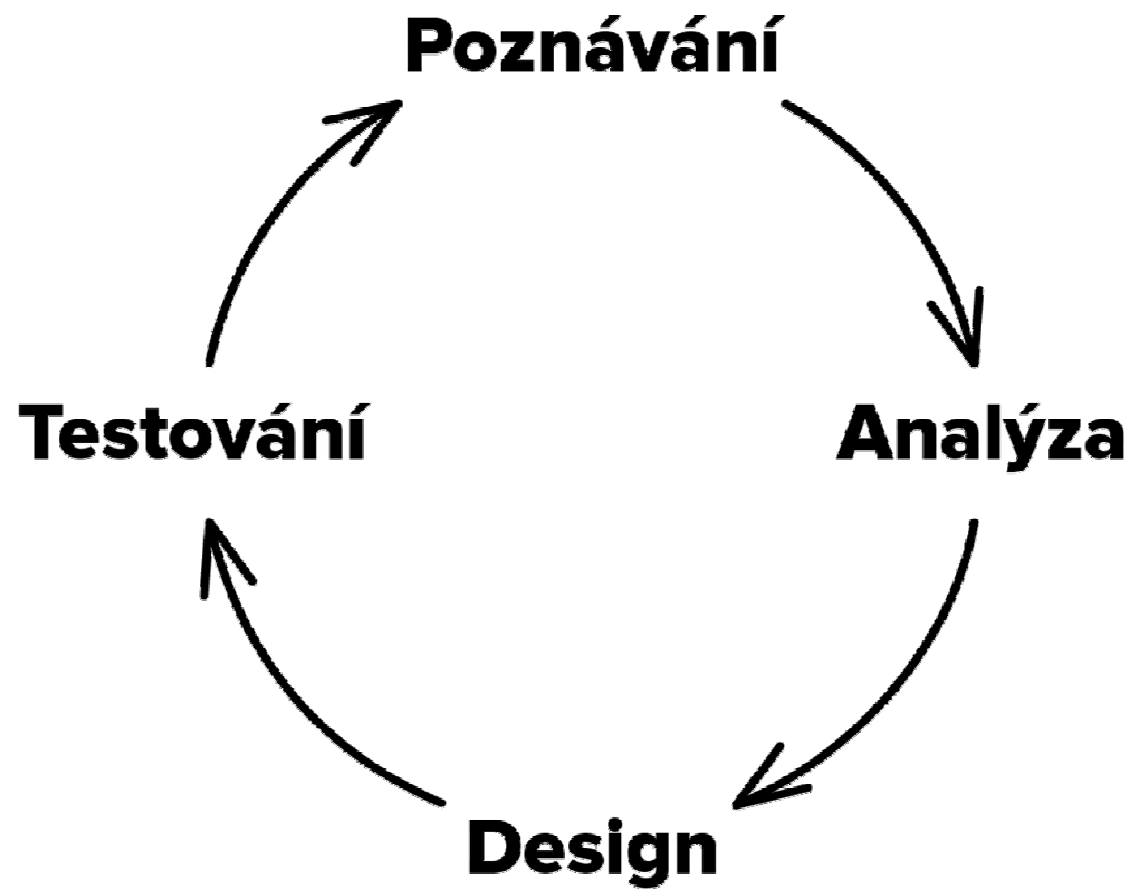
design založený na pravidelném výzkumu

čas



Princip 2: Iterace





Princip 3: Empatie, přístupnost, inkluze



Princip 4: Tvoření, sebevědomá kreativita



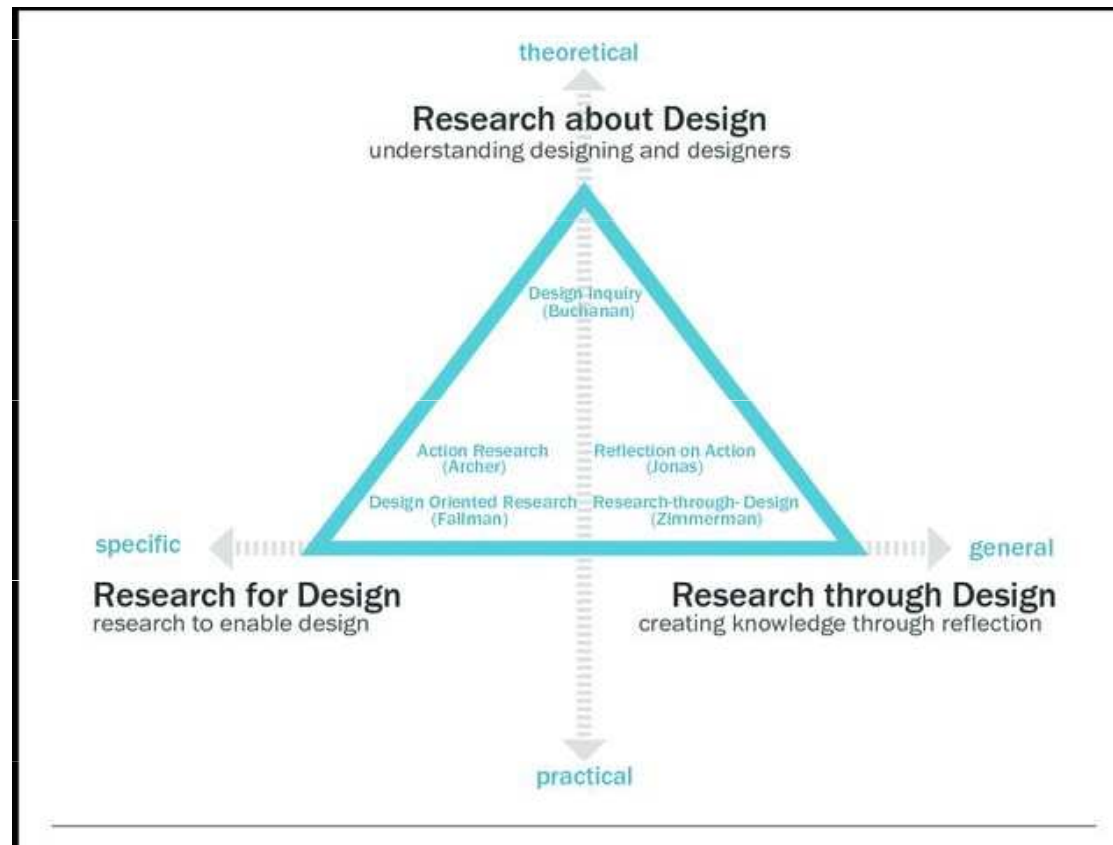
Princip 5: Důvěra v proces, schopnost vyrovnat se s nejistotou



RtD: Research through design

- Designové myšlení v akademickém kontextu
- Frayling ([1993](#))
 - 1. Výzkum designu** (research into design) je přístup, kterým zkoumáme estetiku, percepci díla či historii designu jako takového.
 - 2. Výzkum pro design** (research for design) odpovídá modelu, ve kterém jsou výsledky výzkumu použity jako podklad pro návrh díla či produktu.
 - 3. Výzkum skrze design (research through design)** předpokládá, že samotné dílo či produkt je nástrojem experimentování a výzkumu, přičemž zkoumáme nějakou změnu (behaviorální, společenskou atd.).

RtD: Research through design



RtD: Research through design



Ladka Zbiejczuk Sucha

Nov 1, 2020 · 5 min read



Jak na “designérskou” diplomku na KISKu?

Podmínkou k získání certifikátu z profilace Design informačních služeb je napsání diplomové práce, která tematicky souvisí s designem informačních služeb. A protože takovou diplomku si každý asi představuje jinak, chceme v tomto článku ukázat nejčastější typy designérských diplomových prací obhajovaných na KISKu a ukázat i pár příkladů dobré praxe.



<https://medium.com/design-kisk/jak-na-design%C3%A9rskou-diplomku-na-kisku-ef0ded5004f4>


Na příště:

MUNI 100 metod
ARTS

Metody Přístupy Principy Projekt

100 metod

Rozcestník metod pro odpovědný design informačních služeb. Učební pomůcka (nejen) pro studenty a studentky Katedry informačních studií a knihovnictví (KISK) na FF MU.



Metody Poznávání Definování Navrhování Ověřování

POZNAVÁNÍ
1/ Úvodní rámování

POZNAVÁNÍ
2/ 5 proč

POZNAVÁNÍ
3/ 6 otázek

MUNI
ARTS

Díky za pozornost!
Dotazy??