

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

**Bakalářská práce**

**NÁVRH WEBOVÝCH STRÁNEK**

VÝTVARNÉ A FUNKČNÍ ŘEŠENÍ SYSTÉMU WEBOVÝCH STRÁNEK S OHLEDEM NA  
TECHNOLOGICKÉ POŽADAVKY APLIKACE (REDESIGN NEBO NOVÝ PROJEKT Z  
OBLASTI KULTURY, PRŮMYSLU, OBCHODU ATD.).

**Patrik Piner**

**Plzeň 2016**

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

**Katedra výtvarného umění**

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Ilustrace a grafika

Specializace Grafický design

**Bakalářská práce**

**NÁVRH WEBOVÝCH STRÁNEK**

VÝTVARNÉ A FUNKČNÍ ŘEŠENÍ SYSTÉMU WEBOVÝCH STRÁNEK S OHLEDEM NA  
TECHNOLOGICKÉ POŽADAVKY APLIKACE (REDESIGN NEBO NOVÝ PROJEKT Z  
OBLASTI KULTURY, PRŮMYSLU, OBCHODU ATD.).

**Patrik Piner**

Vedoucí práce: Doc. akad. mal. Ditta Jiříčková  
Katedra výtvarného umění  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2016**

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jen uvedených zdrojů.

Plzeň duben 2016

.....

vlastnoruční podpis

## OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	1
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....	2
	2.1 Téma doslovně.....	2
	2.2 Důvod volby.....	2
3	CÍL PRÁCE.....	4
4	PROCES PŘÍPRAVY.....	4
5	PROCES TVORBY.....	5
6	TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....	8
7	POPIS DÍLA.....	8
8	PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	12
9	SILNÉ STRÁNKY.....	12
10	SLABÉ STRÁNKY.....	13
11	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	14
	a. Knižní a periodická literatura.....	14
	b. Internetové zdroje.....	14
12	RESUMÉ.....	15
13	SEZNAM PŘÍLOH.....	16

## **1. Mé dosavadní dílo v kontextu specializace**

K mému dosavadnímu dílu patří práce, které jsou vytvořené za doby mého studia. Ať již na střední škole v Karlových Varech, kde jsem měl možnost studovat obor propagační výtvarnictví a grafiku. Nebo zde, na fakultě umění a designu v Plzni, kde jsem na tento obor navázal. Tato 8. roční zkušenost mi dala možnost, podílet se na řadě zajímavých úkolů a projektů.

Má činnost obsahuje především tvorbu plakátů, log, merkantilních tiskovin, brožur, vizuálních stylů, grafik a kreseb. Při své tvorbě jsem se také snažil o přesahy k jiným oborům spjatými s uměleckou tvorbou. Některé tyto vlivy, lze pozorovat na jednotlivých pracích. Ty se v některých případech proměnili z plošných návrhů v objekty. Nevyhýbám se neobvyklému vyjadřování a inovacím, baví mě experimentovat a pozorovat zpětné vazby diváků na neobvyklou komunikaci s nimi.

Zkoumání způsobů dialogů, které lze vést s druhou stranou, se pro mne stal fascinací a určitou filozofií. A tak se i nadále snažím o zušlechtění a zdokonalování, těchto dovedností. Které nám dávají možnost komunikovat se svým okolím.

## **2. Téma a důvod jeho volby**

### **2.1. Téma doslovně**

Jako téma své bakalářské práce jsem si zvolil „NÁVRH WEBOVÝCH STRÁNEK Výtvarné a funkční řešení systému webových stránek s ohledem na technologické požadavky aplikace (redesign nebo nový projekt z oblasti kultury, průmyslu, obchodu atd.).“

### **2.2. Důvod volby**

Toto téma jsem si vybral z jednoho prostého důvodu a tím byl fakt, že o tvorbě webových stránek nic nevím. O to více jsem téma přijal jako výzvu a možnost rozšířit si obzory v daném odvětví.

Dalším rozhodujícím faktorem se stala pozornost soustředěná směrem k internetu širokou veřejností ale i mým blízkým okolím. Tím je míněn jeho obrovský dopad na lidské životy a čas trávený v jeho “prostorách“. Z počátku jsem se proti tomu snažil bojovat tím, že jsem se stranil jeho užívání, pokud to nebylo nutné. Po čase jsem ale zjistil, že se ze mě stává antisociální člověk, odmítající možnosti a pro mne do té doby ještě skrytý potenciál internetu.

Z mého pohledu se internet z části stal jakýmsi zkušebním místem. Řeč je hlavně o sociálních sítích, kde lidé mohou přijít na kloub určitým životním principům, jako je například vzájemné sdílení informací, názorů, myšlenek, komunikace s absencí fyzické přítomnosti a mnoho jiného. Přirovnal bych to k malému dítěti, které si na dost věcí hraje jenom jako. Zkouší si to vše na nečisto a tím si osvojuje prozatím modelové životní principy. Po důkladném nacvičení může dítě přejít k praxi.

To podle mne může udělat i dospělý člověk, který tráví většinu svého volného času na internetu. Převést internet v realitu. Nepropadat stagnaci ale stát se aktivním a zlepšit svou životní úroveň.

Nabízí se tedy možnost tvorby funkčních systémů, organizující lidské fungování v reálném světě. Inspirací mi byla reportáž o již fungujícím principu směného obchodu v Japonsku, kde se stal součástí tamní ekonomiky.

Proto jsem začal, s tvorbou portálu Otoč.cz. Ten by se měl v budoucnu stát místem prospěšným a sloužícím lidem. Zejména v oblasti směného obchodu, který je naší součástí již od pradávna.

Myšlenka stránek je aktivovat v lidech jejich energii a skrytý potenciál. Ulehčit od finanční vytíženosti, která z lidí dokáže udělat automatizované jednotky bez perspektivy. Tvorbou těchto stránek bych rád alespoň z části přispěl k sociálnímu uvolnění a ulehčení od problémových situací vzpjatých s penězi.

Jedením z dalších důvodů je pro mne neskutečná rozmanitost webového prostředí a možnost do tohoto imaginárního světa svým kusem přispět. Podílet se na jeho obsahu a podobě. Kterou pokud dokážeme vymyslet a navrhnout a následně zvládne obsah zpracovat i váš programátor, jsou pro nováčka jako jsem já, hranice vzdáleny daleko za horizontem.

Pokud chceme jako grafičtí designéři úspěšně tvořit v dnešní době, musíme se přizpůsobit jejímu tempu a požadavkům. Proto se pro mne stala tvorba webu jasnou volbou.

### **3. Cíl práce**

Cílem mé práce bylo, vytvořit plnohodnotný vizuální styl internetových stránek Otoč.cz., jehož součástí je logo, animace, jednotlivé náhledy stránek, piktogramy, zobrazení pro mobilní aplikaci a propagační materiály v podobě plakátů a vizitek.

Cílem vizuálního stylu je vyvarovat se nepotřebným, mnohdy rozptylujícím a od pozornosti odvádějícím prvkům. Snaha o docílení čistoty a přehlednosti stránek. Z toho vyplývá jasná a funkční schopnost komunikace s potenciálními návštěvníky, od kterých bude očekávaná zpětná vazba v podobě jejich aktivity.

Hlavním cílem práce je oslovit široké spektrum lidí a poskytnout jim prostřednictvím stránek možnost změnit si alespoň z malé části život.

### **4. Proces přípravy**

Proces přípravy započal zmapováním českých internetových stránek s podobnou nebo stejnou aktivitou. Výsledkem bylo zjištěno, že se zde nachází jen velice malé množství stránek, které buď to nedisponují originálnější designem, nebo jsou soustředěny na podnikatelský sektor. Mým záměrem, se tedy stalo oslovení jedince, jakož to cílové skupiny.

Proces přípravy dále zahrnoval, čerpaní informací k čemuž posloužili odborné publikace a také důkladné prodiskutování možností webových stránek s programátorem, který bude následně stránky programovat. Bylo důležité si určit co je a co není možné vytvořit. Tato setkání mi dopomohly získat velké množství užitečných typů k dané problematice.



Přípravu zahrnovalo také určení pravidel. Jedním z nich bylo uvědomit si, že já nejsem uživatel a vím, kde co naleznou. Vytvářený systém znám dopodrobna a rozumím mu. To nemusí platit pro uživatele, který ho navštíví. A tak se jako tvůrci, musíme snažit o pohled potenciálního uživatele. Ten je ale nesmírně těžký. Nelze být stoprocentně objektivní a nelze vytvořit pohled typického uživatele, protože ten neexistuje.

Obsah stránek je důležité shromažďovat co nejdříve, jelikož tvoří směrodatnou část tvorby. A je nutné si uvědomit, že vývoj stránek je doprovázený cyklickými procesy, jako jsou plánování, design, vývoj, publikování a opakování.

Pokud je zdokumentovaný cíl, publikum a požadavky webového serveru, mělo by následovat sestavení přesného plánu stránek. Obsah tohoto plánu je stručné vyjádření cíle, jenž, by mělo pojednávat o všeobecném účelu a základních měřítcích úspěchu. Dále je to podrobná diskuze o cíli, ta by měla poskytovat zaměřené cíle, aby bylo možné ověřit přínos webu. Součástí plánu jsou také informace o publiku. Ty by měla obsahovat popis publika i úkoly, které chtějí na stránkách plnit.[1]

## **5. Proces tvorby**

Po předložení skic a nárysů vytvořených v průběhu přípravy, jsem se přeorientoval na přenos do elektronické podoby.

Jako první byla vytvořena podoba loga, která v kombinaci s dalšími propagačními materiály tvoří důležitou součást stylu společnosti. Při jeho navrhování jsem se snažil docílit jasně hovořící a zřetelné značky.

Po dokončení loga se již mohlo začít s pracemi na sjednoceném vizuálním stylu. Jeho převážnou částí jsou samotné náhledy webových stránek. Ty jsou vytvořeny v rozsahu, který počítá s možným nárůstem, pokud to bude třeba.

Stránky jsou živoucí součástí internetu, jich tvorbou a následnou správou tvoříme kulturu internetu. Kterou vnímám jako neustále aktualizovanou tekoucí řekou. Voda v řece je proudící obsah od zadavatelů k miliardám uživatelů. Stránky mé práce tvoří svým obsahem různorodé vizuální kompozice. Uspořádání je tvořené na základě jeho funkčnosti. S těmito faktory bylo nutné u přípravy počítat.

U hlavní navigace neboli základního menu, jsem se řídit důležitostí zachování podoby, na každém navštíveném okně stránky. To je graficky řešeno tak, aby příliš nezatěžovalo chod webu a tím se podpořilo získat nenáročnost a rychlost stránek. (viz obr.1.) Výjimkou je telefonní zobrazení, kde je menu pod piktogramem a tím se stává ještě úspornějším.

Mobilní zobrazení je navrženo pro responzivní zobrazení. To znamená, že při přizpůsobování obsahu k zařízení, se mění jeho uspořádání v závislosti na rozlišení. V této fázi byla důležitá již předem zmíněná komunikace s programátorem. Na jejímž základě byl dále vytvářený styl stránek. Který se v průběhu práce stával jednodušším a čistějším.

Jako další proces tvorby, bych rád zmínil animaci loga, která probíhala za odborného dozoru BcA. Marka Hlaváče. Tato animace poslouží jako vstupní prvek stránek. Pohyby animace divákovi naznačují činnost, která je pro stránky stěžejní.

V návrhu stránek jsem počítal s dostatečně odlišenými prvky, které jsou provázány s vizuálním stylem, ať už prostřednictvím tvarosloví nebo barevností. Snaha vytvořit lišící se stránky, výrazným způsobem přispěla k volbě hry s kruhem. U profilové části je tato hra součástí interaktivního uživatelského rozhraní, s kterým se do budoucna předpokládá jako s jedním z hlavních pozitiv a stává se tím silným článkem stránek.

Toto uživatelské rozhraní je interaktivní a počítá s aktivní účastí uživatele, umožňuje mu přímo zpracovávat data nebo komunikovat s jinými uživateli. Pro toto rozhraní je doslova nutností aktivní složka. Tvoří totiž jakýsi motor stránek. Tím pádem přichází v úvahu velice důležité testy stránek. Uživatelé svou zpětnou vazbou přispějí k zdokonalení jednotlivých funkcí.

Jako první, bych tuto stránku chtěl otestovat, v rámci maloměsta, ve kterém jsem vyrostl. Se svými necelými 2500 obyvateli, které z velké části znám, mi dává možnost jednodušší propagace projektu. Je pravděpodobné, že účast bude možné uplatnit z hrubého odhadu u 40 % obyvatel. To znamená, asi 400 možných lidí k otestování stránek. Po té, bude jasnější, jakým směrem se vydat.

Hlavní a zároveň domovská stránka je koncipována, tak aby měla možnost uživatele během jednoho kliknutí přesměrovat za požadovaným obsahem. Kliknutím do prostoru vymežující jednotlivé textové pole je možné otevřít skrytý, a co se týče objemu dat obsáhlejší okna, jejichž náhledy mohou dále odkazovat k potřebnému spektru dat. Hlavní stránka je dále rozvržena, tak aby odpovídala účelu a dosažitelnému cíli.

Při tvorbě plakátů byl uplatněný efekt vojenské perspektivy, kde osa X a Y svírají 90° úhel. Piktogramy znázorňující směnu jsou plošné a tím odlišené od svého prostředí.[1]

## 6. Technologická specifiká

Barevnost u návrhu webových stránek loga se skládá primárně z černé barvy v režimu CMYK C-0,M-0,Y-0,K-0, RGB-255-255-255. Piktogramy a doplňkové barevné objekty C-0, M-88, Y-100, K-0,RGB-255-31-0, C-0, M-50, Y-100, K-0, RGB-255-128-0, C-70, M-15,Y-0, K-0,RGB-77-217-255.

Písmová část loga je psaná, Code Bold Regular. Písmo stránek a ostatních materiálů je Replica-Regular. Pro webové zobrazení se v práci objevuje také Replica-Light (toto písmo není vhodné pro tiskové náhledy).

Responzivní zobrazení je vypracováno v rozlišení 1334x750 při 326 px. Formát plakátů je B1. Vizitky o rozměrech 8x4 jsou navrženy k přeložení. Návrh stránek vychází z formátu A4 297x210mm(tj. přibližně 1:1,4). Všechny náhledy stránek jsou zobrazeny na formátu 5000 x 1000 mm.

Práce byla vytvořena v programu Adobe Illustrator CS5. Úprava fotografií probíhala Adobe Photoshop CS5.

## 7. Popis díla

Má bakalářská práce je návrhem pro nové internetové stránky Otoč.cz . Stránky se zabývají směným obchodem, proto byl zvolen tento název, který vyjadřuje pohyb, a je hovorovějším synonymem pro slovo směna.

Logo, reprezentující tento projekt, využívá písmene O, jako uzavřeného prostoru pro zbytek názvu. Písmeno O se dále opakuje uvnitř prvního symbolu a tvoří v něm tak jeho střed, kolem kterého v animované verzi krouží čárka tvořící háček písmena Č.

Jednotlivé stránky a jejich obsah je řešený individuálně podle účelu, který je prioritní. Design se tedy přizpůsobuje funkci. Vytváření jednotlivých stránek předcházela tvorba hlavního menu. To je s logem pevnou součástí každé stránky.

Prvním oknem stránek je logo, vytvořené jako tlačítko, které při styku s myší aktivuje animaci. Ta nás odkazuje k stránce obsahující přihlašovací pole, registrační formulář a informace o stránkách. Po přihlášení se uživatel dostane k rozcestníku v podobě menu, kde si zvolí další cílovou stránku.

Jako první se v hlavním menu nachází nabídka barterů, v níž jsou další možnosti volby.(viz obr. 2.) První je nabídka barterů, druhou možností je poptávka a jako třetí hotside neboli horká stránka, obsahující časový limit nabídek. Každé z těchto tlačítek pod sebou skrývá další tlačítko. Tím je filtr, který slouží k užšímu výběru ať už lokality nebo kategorií

Nabídka barterů nám poskytuje možnost sledování přidanych nabídek a reagovat na ně prostřednictvím tlačítek. Ty umožňují, buď to poslat zprávu, nebo nabídku. Jméno a příjmení v nabídce umožňuje přesměrování na profil. Tyto funkce platí jak pro poptávku, tak i pro hotside.

Profil je koncipován do kruhu, který je stěžejním symbolem loga. Kruh je dále rozfázovaný do čtyř aktivních polí zahrnující jednotlivé funkce, které zajišťují například přehled o své činnosti v podobě hodnocení a statistických údajů. Pole pro tyto údaje lemuje pruh modré barvy, který by měl nechat diváka chladným a také kontrastovat planoucím barvám zpráv a nabídek. Profil dále disponuje možností prezentace své osoby, prostřednictvím fotografií.

Mimo jiné je součástí profilu i rozšíření osobních dat, které se nachází pod tlačítkem plus. Rozšíření obsahuje pole pro zadání dlouhodobějších aktivních činností, na které lze posílat nabídky.

Součástí zobrazení profilové části je také náhled návštěvníka profilu, který má možnost prohlížet zveřejněná data a reagovat prostřednictvím tlačítek v podobě piktogramů.

Hlavní stránka je komunikačním prostředkem s návštěvníky. Měli by se na ni objevovat užitečné informace, reporty a soutěže podporující zájem o stránky. Případně by se zde mohli objevit i nové odkazy, například k databázi uživatelů. Prostor hlavní stránky je vymezen atypickou strukturou, umožňující pracovat s více či méně obsáhlejšími daty a svou hravostí a variabilitou by měla zaujmout diváka. Polokruhy vymezují prostor pro jednotlivé vklady, tím vznikají jakési kapsle plněné obsahem.

Pro dodržení koncepce hlavní stránky je jejich zobrazovaný obsah omezený na určitý počet slov, která by měla být klíčová v prezentaci sdělení. Pokud obsah překračuje limity, takzvaná kapsle se stává aktivním tlačítkem připraveným zobrazit zbytek obsahu.

Nové nabídky lze vložit pomocí možnosti menu vytvořit. Tato možnost umožňuje vklad nabídek, poptávek a hot nabídek. Součástí této volby je předurčené spektrum informací, které si uživatel navolí k specifikaci nabídky. Informace se týkají lokality a kategorií. Dále co za co se bude měnit a podrobnější popis nabídky.

Nastavení jakož to poslední volba menu, obsahuje možnosti změny přezdívky, lokality, nastavení aktivních činností, dále také nahrání fotografií, možnosti blokování nabídek a zasílání informačních emailu.

Plakáty se svým obsahem, tvoří příběh. V tomto příběhu je hlavním protagonistou stylizovaná postava navštěvující další uživatele. Ti jsou naprosto totožní s hlavním hrdinou celého příběhu a to z toho důvodu, že jsem se chtěl vyvarovat individualizace, která by byla spíše na škodu. Odlišujícím prvkem jsou rozdílné obydlí, ta tvoří doprovodnou kulisu a téměř většinu prostředí. V těchto prostorách se dále odehrávají směny, které byly vyjádřeny piktogramy, objevujících se dále v kategoriích. Postavy tyto piktogramy drží v natažené ruce směrem k druhé, tím vyjadřují poskytnutí. V horním pravém rohu se pak tyto provedené směny sčítají v doprovodu barevně odlišeného piktogramu, vyjadřující pohyb otočení neboli směny.

Plakáty dále obsahují jednoduchou a výstižnou textovou část komunikující s divákem v podobě krátkého hesla a odkazu na stránky. Samozřejmě zde nemůže chybět ani logo, nacházející se na levé straně od textové části.

Vizitky jsou navrženy tak, aby podpořili pohyb otočení a to barevností pozadí, které je uvnitř vizitky invertované. Na jedné straně je tedy logo a na druhé se nachází ve stejném kruhu výřez plakátu a stručný popis společnosti s odkazem.

## **8. Přínos pro daný obor**

Jelikož odhadovaným počtem webů v roce 2005 bylo 200 000 000 a v roce 2014 byla překročena astronomická cifra miliarda aktivních webů. Mohu tedy svůj přínos považovat za nepatrný či neznatelný ale o tom rozhodne až následné oživení a provoz stránek. Jako přínos shledávám myšlenku, s kterou se tyto stránky vydávají na svou cestu. Dále také nápaditý vizuální styl, který nestrádá na úkor funkce a naopak.

Poučením, ke kterému jsem při tvorbě dospěl, je že bychom se měli vyvarovat upínání ke standardům a stereotypům. O to více podporovat pohyb a inovaci. [2,3]

## **9. Silné stránky**

Mezi silné stránky patří multifunkční využití. Web bude fungovat jako tržiště, komunikátor a informátor. Především funkčnost, jednoduchost a hravost systému by se mohli v budoucnu stát silnými články v záplavě internetových stránek, které jsou často tvořeny přes předem nadefinované šablony. Navíc je sympatické, že se podílí svou myšlenkou a filozofií na určitém druhu osvěty. Tím je fakt, že to jde i bez peněz. A že pokud něco chci získat, může mi k tomu postačit jen energie a čas. Ne vždy je totiž za čas a energii lidí dobře zapláceno. Na stránkách Otoč.cz si uživatel sám určí, co a v jaké míře získá. A v podstatě se sám stává tvůrcem trhu.



Práce zahrnuje činnosti více oborů, kterými jsou vizuální umění, technologie, obsah a obchod. S ohledem na fakta souvisejících s užíváním počítače, je jasné, že webové stránky musí být navrhovány především s ohledem na rychlost, ta by měla být primárním faktorem a tedy i nadřazena návrhu. Tak aby se stránka stala rychlejší, musí být grafika a multimediální efekty použity pouze v případě, kdy jsou nezbytně nutné k pochopení souvislostí podávaných informací. Jednoduchý design je tedy v případě Otoč.cz určitě silnou stránkou. [2]

## **10. Slabé stránky**

Vodopádový model používaný v softwarovém inženýrství, někdy označovaný jako životní cyklus softwaru, stránky staví do fáze designu. Nedá se tedy hovořit o žijící stránce, ale o fázi vývoje. Budoucnost je závislá na spoustě věnovaného času a energie. Nutnost práci otestovat v jejím plně funkčním režimu, je klíčovou pro řadu dalších potřebných kooperací. Programováním a vypracováním stabilního plánu pro růst stránek, lze docílit předpokládaného efektu. Prozatím mohu jen pevně věřit, že se podaří tuto prozatím beta verzi přivést k té plnohodnotné podobě a že práce poslouží svému účelu.[1]

## **11. Seznam použitých zdrojů**

### **a) Knižní a periodická literatura**

1. *POWELL, Thomas A. Web design: kompletní průvodce. Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2004. ISBN 80-7226-949-6.*
2. *NIELSEN, Jakob. Web.Design. Praha: SoftPress, 2002. ISBN 80-86497-27-5*

### **b) Internetové zdroje**

3. E15 ,E-SVĚT, INTERNET, MILNÍK PŘEKROČEN. POČET AKTIVNÍCH WEBŮ...e-svet.e15.cz  
[online]2014[cit.26.4.2016] Dos

## **12. Resumé**

The goal of my theses was to build full featured visual style of website Otoč.cz, whose part is a logo, an animation, individual previews, pictograms, display for mobile applications, and promotional materials in the form of posters and cards.

The goal of the visual style is to avoid the unwanted, often distracting from some elements. The effort is to achieve purity and clarity of the website. This implies a clear and functional ability to communicate with potential visitors, from which it will be expected feedback in a form of an activity on the website.

The main target of the theses is to reach a wide range of people and provide them a chance to change their lives through the website.

## **13. Seznam příloh**

### **Příloha č. 1**

Náhled hlavního menu.

### **Příloha č. 2**

Zobrazení nabídky

## Příloha č. 1

### Náhled hlavního menu



nabídka barterů

profil

HLAVNÍ STRÁNKA

vytvořit

nastavení

## Příloha č. 2

### Zobrazení nabídky



nabídka barterů

profil

HLAVNÍ STRÁNKA

vytvořit

nastavení

FILTR

POPTÁVKA

HOTSIDE



13. 4. 2016  
**Petr Novák**  
Služby  
Plzeň

**nabídka: Doučování anglického,  
německého a ruského jazyka za: večeře**

**Popis:** Nabízím pravidelné hodiny jazyků, přičemž za jednu hodinu  
žádám 2 večeře. Pokud se popis nebude moci zobrazit celý,  
Bude obsah zobrazen pod tlačítkem +



12. 4. 2016  
**Pavla Nová**  
Služby  
Praha

**nabídka: Účetnictví za zednické práce**

**Popis:** Poskytnu služby účetnictví za vystavění nového  
jádra. Služby budou v hodnotě materiálu a práce.

