

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

**VIZUÁLNÍ IDENTITA EXISTUJÍCÍHO SUBJEKTU
(FUNKČNÍ MAKETA GRAFICKÉHO MANUÁLU)**

BcA. Michael Dolejš

Plzeň 2017

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra designu

Studijní program Design

Studijní obor Ilustrace a grafický design, specializace Grafický design

Diplomová práce

**VIZUÁLNÍ IDENTITA EXISTUJÍCÍHO SUBJEKTU
(FUNKČNÍ MAKETA GRAFICKÉHO MANUÁLU)**

BcA. Michael Dolejš

Vedoucí práce: Doc. MgA. Kristýna Fišerová
Katedra designu
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2017

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

Plzeň, duben 2017

.....
podpis autora

OBSAH

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	1
2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....	2
3 CÍL PRÁCE.....	4
4 PROCES PŘÍPRAVY.....	5
5 PROCES TVORBY.....	6
6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....	8
7 POPIS DÍLA.....	9
8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	15
9 SILNÉ STRÁNKY.....	16
10 SLABÉ STRÁNKY.....	17
11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	18
12 RESUMÉ	19
13 SEZNAM PŘÍLOH	20

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Grafický design doprovází dnešního člověka v podobě logotypů, typografie, plakátů a letáků, orientačních systémů, obalového designu či uživatelského prostředí na každém kroku. Role designéra se během let do jisté míry změnila a celé pole oboru se více rozdělilo do různých kategorií. Tyto vyžadují co největší specializaci, aby bylo možné porozumět danému tématu a vypořádat se s jeho nástrahami. Dalo by se říct, že hlavní úlohou dnešního návrháře je vymyslet a vypracovat vizuální tvář všech těchto informačních prostředků tak, aby grafický doprovod či řešení bylo pro diváka a uživatele co nejatraktivnější. Kvalitní design by měl pomoci k dosažení cílů a v konečném důsledku má být úspěšný jak pro klienta, tak pro nás.

S přibývajícými zkušenostmi si tyto důvody uvědomuji mnohem více. Je dobré pamatovat na to, že design má sloužit, ale také zušlechťovat prostředí, ve kterém žijeme, potírat chaos a nastolovat konečný soulad. Pokud mám shrnout svou dosavadní praxi v oboru, posledních pár let jsem se věnoval zejména vytváření uživatelských prostředí a nejrůznějších vizuálních identit, které mě oslovily již při mém studiu. Díky tomu jsem si vyzkoušel a ověřil, jak tvořit služby pro široké spektrum uživatelů.

V tomto projektu jsem chtěl najít rovnováhu mezi mými zkušenostmi a úlohou grafického designéra. Chtěl jsem vytvořit práci, která by zvýšila Národnímu technickému muzeu renomé a prestiž. Předložit vizuální styl, který by zahrnoval všechny současné možnosti podle dnešních očekávání. Zároveň by ale tato práce měla být inspirativním zdrojem a vzbudit u veřejnosti zájem o dějiny našeho národa. Projekt byl pro mě možností, jak propojit své dovednosti se zkušenostmi a vytvořit celek, který by dokázal prezentovat to, čeho jsem jako designér schopný.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Tato magisterská práce je věnována návrhu na úpravy vizuálního stylu pro Národní technické muzeum v Praze (dále jen NTM). Návrh obsahuje popis nového konceptu, stanovuje jeho cíle a obsahuje konkrétní opatření a prostředky, jimiž bude realizován, a to včetně jeho grafické podoby. Navržená kampaň je sice fiktivní, nicméně vychází z konkrétních historických skutečností a stavu povědomí o muzeu ve společnosti. Česká technická muzea tvoří ve světě ojedinělý informační a vzdělávací systém. Národní technické muzeum v Praze a Moravské technické muzeum v Brně jsou dvě hlavní instituce, které se věnují této tématice. Doplňují je expozice Vojenského historického ústavu (Kbelská expozice letectví a Lešanská expozice vojenské techniky) a významná podniková technická muzea jako například v automobilkách Škoda v Mladé Boleslavi a Tatra v Kopřivnici. Dále také expozice o rozvoji industrializace v krajských nebo regionálních muzeích. Ty podávají komplexní představu o historii rozvoje technického pokroku od počátku 19. století až po období nedávno minulé. Za hlavního nositele informací o technickém rozvoji v českých zemích je ovšem nutno považovat Národní technické muzeum v Praze, v jehož sbírkách a expozicích, ústředních i pobočných, je soustředěno a vystaveno největší množství artefaktů a dalších dokumentů.

Volba mého tématu nebyla náhodná z několika důvodů. Jako první byl zejména osobní zájem o toto muzeum, které bylo již od dětských let jedno z mých nejoblíbenějších míst. Druhý, a o to důležitější důvod, je zřejmý zejména při porovnání ostatních institucí v celé republice i zahraničí. Národní technické muzeum jako jedno z mála neprošlo žádnou větší vizuální proměnou a na první pohled svou prezentací zaostává. Během minulých let proběhlo několik pokusů vytvořit novou identitu, ale žádný se bohužel nerealizoval. To je velká škoda už jen pro to, že veškeré expozice a exponáty, které jsou v muzeu vystaveny, jsou na špičkové úrovni.

Jedním z pravděpodobných důvodů, proč vlastní prezentace není pro muzeum prioritou, může být fakt, že o návštěvníky není nouze. Neustálý přísun prohlížejcích zajišťují jak školní exkurze, tak různé zájezdy. Hlavně je muzeum místo, kam rodiče a prarodiče berou své potomky a ukazují jim vynálezy a technický pokrok dob minulých. Muzeum poskytuje znalosti, které se z učebních skript stále více vytrácejí. Národní technické muzeum je jedno z výjimečných míst v naší zemi, kde se každý občan může cítit hrdý na to, že je Čech. Je to místo, které probouzí pocity sounáležitosti s dosaženými úspěchy všech předchozích generací vědců a techniků a domnívám se, že prezentace instituce na toto vše musí pamatovat.

3 CÍL PRÁCE

Hlavním cílem této práce bylo vytvořit vizuální systém a jazyk, který by vystihoval ráz technického muzea a zároveň byl dostatečně hravý a přitažlivý pro široké množství věkových skupin, které muzeum navštěvuje. Bylo tedy potřeba vytvořit styl, který by byl okamžitě rozpoznatelný, použitelný a neztratil se v kontextu ostatních galerií a muzeí. Ty denně bojují o naši pozornost pomocí plakátů a dalších medií. Do práce samotné jsem vstupoval zároveň s inspirací a touhou vytvořit systém, který by dokázal dodat hrdost naší veřejnosti.

Všeobecné povědomí o historii českého národa, zejména u mladších generací, je na velmi nízké úrovni. Informovanost o jeho historii technické kultury, industrializaci země v době národního obrození a jejího postavení v rámci tehdejšího habsburského mocnářství je však ještě menší. Československo bylo v Evropě známo jako země s rozvinutým průmyslem produkujícím sortiment výrobků doslova od špendlíků až po lokomotivy. Hlavním cílem je vzbudit u veřejnosti hlubší zájem o tuto epochu dějin kultury našeho národa. Seriózně a v plné šíři informovat o historii industrializace jejich vlastní země a vyvolat pocit hrdosti nad dosaženými úspěchy. Hlavní cílovou skupinou jsou mladí lidé a střední generace.

Jsem si plně vědom toho, že výsledek, který vznikl, nemůže být stoprocentně funkční a nemůže vyřešit všechny problémy muzea, ale snažil jsem se dostat co nejbližší k variantě, která by pokryla široké spektrum otázek, jež by si vedení muzea mohlo klást. To znamenalo podívat se na problematiku jako celek a zkusit najít výtvarný jazyk, který by dokázal reprezentovat NTM a vhodně doplnit již existující a kvalitní expozice. Ty by v rámci tohoto konceptu doznaly jen drobných úprav. Zároveň jsem se snažil přijít s dalšími nápady, které by se v budoucnosti mohly zařadit do programu muzea.

4 PROCES PŘÍPRAVY

Přípravné práce u mě začaly vypsáním cílů, které jsem chtěl splnit a ke kterým jsem se během celého procesu mohl vracet a ověřovat si, zda mířím správným směrem. Tento systém se mi v minulosti již několikrát osvědčil a v projektu tohoto měřítka je naprosto nezbytný. Postupným přidáváním a neustálými konzultacemi s ostatními designéry a vedoucím práce jsem dospěl k těmto pěti termínům: tradice, různorodost, kvalita, přístupnost a unikátnost. Tyto muzeum vcelku dobře vystihují a byly vhodným základem pro další postup. Následnou analýzou jsem termíny dále upravil na potencionální lákadla, kterých bych se ve vizuálním stylu mohl přidržet a využít je. Nejvíce mě zaujala zejména tradice muzea, které bylo založeno roku 1908 a také počet expozic. Těch je v současné době čtrnáct a historicky popisují nejdůležitější technické obory naší země. Tyto dva prvky jsem posléze začal používat jako doprovodné vzory pro další použití.

V rámci příprav jsem si také udělal rešerši jiných prací a muzeí, které mě zaujaly a ke kterým bych se chtěl kvalitativně přiblížit – interně nazýváno jako “moodboard”. Ten mi pomohl především při popsání vlastností nutných pro úspěšný design a pomohl mi vše si představit ve větším kontextu. Celý systém jsem rozdělil do několika kategorií. Těmi jsou: logotyp, plakátové kampaně, tiskoviny, webové stránky, interaktivní aplikace a marketing. K těm jsem jednotlivě přistupoval s jinými kritérii.

Po odsouhlasení záměru a po konzultacích s vedoucím práce, při kterých byly stanoveny i priority a posloupnosti vzniku díla, jsem přistoupil ke koncipování vzhledu jednotlivých sekcí programu. Zároveň jsem se rozhodl řešit jen vnější části NTM a příliš se nezaměřovat na jednotlivé expozice, které jsou sice kvalitní, ale bohužel nesjednocené. Tato část by si pak žádala svou další vlastní práci a raději

5 PROCES TVORBY

5.1 Vybírání písem a prvků

Samotná práce pro mě začala rozsáhlým výzkumem vlastností a kritérií, které jsem od své práce očekával. Po jejím zdárném splnění jsem se rozhodl pokračovat výběrem písem, která by se vhodně hodila právě do těchto parametrů. Pro tento účel jsem postupoval jinak, než jsem zvyklý, a rozhodl se nová písma vyhledat pomocí tištěných typokatalogů. Těmi jsem listoval do té doby, než jsem si udělal dostatečně obsáhlý seznam potencionálních kombinací, které obsahovaly diakritiku a byly použitelné.

Po dlouhém období rozhodování jsem vybral trojici písmových rodin, které jsou dle mého názoru dostatečně unikátní a zároveň dobře vystihují jednotlivé stránky konceptu. Jako hlavní písmo jsem zvolil rodinu Sailec, která je velmi moderní a modulární pro stavbu celého vizuálního stylu. Doplnkovým se poté stalo písmo Kreuz a jeho řez Extended, který jsem si vybral pro jeho technický ráz a jeho nepoddajnost. Ta se perfektně hodí pro vyjádření technických údajů, číslic a čehokoliv, čemu chceme dát větší důraz. Třetím a posledním písmem, které jsem si vybral a které je neméně důležité, je písmo Knifer. To mě inspirovalo hlavně svou mohutností a monumentálností. Toto písmo je zajímavé nejvíce v tom, že se shodovalo se skicami, které jsem si začal dělat pro samotný logotyp. Díky tomu jsem logu mohl dát více variant, které by měly přesah i do psaného textu v různých řezech.

Tato tři písma dohromady tvoří systém, který dle mého názoru zaručuje, že identita bude dostatečně silná, rozvinutelná a zajímavá, ať se bude jednat o jakýkoliv motiv či médium. Logo pak abstraktně znázorňuje budovu samotného muzea a má sloužit jako prvek, který můžeme elegantně a nenásilně používat pro celý projekt.

5.2 Vizualní styl a zvolená barevnost

V rámci základního grafického řešení jsem se zaměřil na barevnost a to, jakým způsobem by měla fungovat ve velkém měřítku. Současný vizuální styl NTM přiřazuje každé ze čtrnácti expozic v muzeu jednu barvu. Samotné muzeum se drží barvy červené, která je použita jen v logu. Zdálo se mi, že tento způsob není dlouhodobě udržitelný, už jen pro to, že máme omezenou škálu barev, které mohou muzeum reprezentovat. Po raných pokusech jsem se rozhodl, že by celému stylu více slušelo, pokud by muzeum používalo pouze fotografie. Tento koncept celkově zapadal i do historického kontextu, kdy muzeum během své historie prožilo několik etap vývoje fotografie. Později jsem se rozhodl zapracovat do vizuálního stylu, který je založen na černé a bílé barvě, odstíny šedé a čtrnáct specifických vzorků pro každou ze současných expozic. Ty mají pomáhat v jejich rozlišení a odlišení.

K novému logu se pak, v rámci snahy o co největší rozmanitost, přidává série grafických znaků, které slouží jako jeho pomocníci. Ty mají celý systém rozšířit o další prvky, které by si občané měli po čase spojit s Národním technickým muzeem. Domnívám se, že nápad je sice na první pohled odvážný a může znevažovat logo samotné, ale věřím, že pro budoucnost muzea je ideální volbou. Tyto značky představují důležité informace o fungování muzea a rozšiřují celkovou paletu použitelnosti v nejrůznějších částech nového vizuálního stylu.

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Největší překážkou dnešních vizuálních identit je jejich schopnost efektně pojmout všechna média, se kterými se dnešní návštěvník běžně setkává nebo je již zná ze zahraničí a očekává, že vše bude k dispozici i zde. To bohužel nejvíce ze všeho platí pro státní instituce, které většinou nemají prostředky, motivaci a odborný personál, aby dokázaly držet krok s technologickým pokrokem, který se stále hýbe kupředu.

Můj návrh se systematicky snaží pokrýt co největší množství médií, která by muzeum mohla posunout na špičku ve svém oboru a co nejvíce inspirovala nové tvůrce k využívání pomůcek dnešní doby. K tomu by měl právě sloužit i modulární styl, kterého jsem se dotkl v předchozí kapitole a který se dá aplikovat jak do tisku, tak do nejrůznějších digitálních podob. Je jedno, jestli se jedná o redesign webové stránky, použití televizních obrazovek k zobrazení aktuálních informací či využití nejnovějších technologií, jako je virtuální realita. Ta může dále rozvést zážitek, který si návštěvník z muzea odnáší. V potaz jsem bral zejména cílovou skupinu, kde jsem se zaměřil především na mladší návštěvníky a snažil se vytvořit několik interaktivních aplikací, které by právě pro ně mohly být zajímavé. Jejich vytvořením si slibuji doplnění znalostí, které se mezi exponáty nemusí nacházet, ale které jsou důležité pro to, aby návštěvník dokázal vnímat všechny souvislosti ve světovém kontextu doby. Zpřístupněním těchto poznatků pak můžeme dále podporovat jejich zájem a vybudovat vztah k české a československé historii.

7 POPIS DÍLA

7.1 Plakátové kampaně

Nejdůležitější a nejrozsáhlejší částí, po značce samotné, byla hlavně práce na jednotlivých plakátech, které jsem znovu rozdělil do několika kategorií a formátů. Ty by měly pojmut co největší množství potencionálních použití. Vzhledem k tomu, že samotné technické muzeum v poslední době nemělo žádné větší marketingové kampaně, bylo potřeba vymyslet celkově novou prezentaci, která by oslovila široké publikum a informovala o novinkách této instituce.

V rámci konzultací jsem se rozhodl méně využívat fotky muzea a fotek z jeho prostředí. Spíše jsem se spoléhal na historické podklady, které muzeum má k dispozici a které se dají lépe využít pro vytvoření příběhu s větší hodnotou. Spojením těchto materiálů a dobře postaveného textu vznikly rozmanité plakáty, které mají inspirační podtón a denně by měly připomínat úspěchy i strasti našich nejznámějších vynálezců. Ty se hodí jak na tradiční plakátové plochy, stejně jako na volné výlepy po městě. Výhoda všech plakátů a celého názvosloví je hlavně ta, že se dá používat v nejrůznějších iteracích a stále bude fungovat. Jako další možnost jsem zvolil více koncepční plakáty, které se uplatní v městském prostředí.

V návaznosti na tuto sérii jsem zároveň vytvořil i jeden více abstraktní set, který si návštěvník může pomocí webového generátoru upravit a následně vystavit na obrazovkách přímo v budově NTM. Inspirací tohoto nápadu byla především má osobní zkušenost s podobnými aktivitami v obdobných institucích. Je vždy vítanou změnou, když návštěvníci mohou interaktivně ovlivnit vzhled interiéru muzea. Tento generátor by byl v první fázi k dispozici pouze v muzeu a každý příspěvek by byl před publikováním zkontrolován. Dokáží si rozhodně představit jeho širší rozšíření a marketingové využití, které se na tuto aktivitu může vázat.

7.2 Tiskoviny a další aplikace

Kromě plakátů bylo potřeba důkladně zapracovat i na veškerých doplňujících materiálech, které jsou nedílnou součástí jakéhokoliv muzea. Tato kapitola obsahuje zejména vše od jednoduchých letáků s popisem současných expozic, až po více rozpracované publikace, jako například průvodce muzeem. Ve svém návrhu jsem se snažil vytvořit systém tvořící pravidla, která by byla použitelná v co nejširším rozsahu.

Příkladem může být vstupenka do muzea, která nahrazuje současnou tištěnou účtenku. Ta je sice naprosto funkční pro účely kontroly, ale bohužel nemá žádnou větší výtvarnou a přidanou hodnotu. Z vlastní zkušenosti mohu potvrdit, že lístek je obvykle věc, která mi z prohlídky zůstane nejdéle a tak je neefektivní ji nevyužít jako prostor k dalšímu získávání informací, které by přiměly návštěvníka k doporučení muzea svým známým a přátelům. Je totiž mnoho lidí, kteří v muzeu již delší dobu nebo nikdy nebyli.

V podobném duchu se pak rozvíjejí i další suvenýry, které muzeum běžně využívá. Navrhl jsem velké množství drobných tiskovin, kterých má NTM velmi málo a pokračoval redesignem současných publikací a katalogů, které Národní technické muzeum pravidelně vydává. Tyto jsou nedílnou součástí jejich aktivit a obchodů a nachází se přímo u vchodu do muzea.

Důležité je také říci, že technické muzeum je partnerem několika dalších galerií a i samo má pobočku mimo Prahu – Centrum stavitelského dědictví v klášteře Plasy. Pracoval jsem s myšlenkou vytvořit pravidla, která by byla aplikovatelná i pro výstavy a další akce, jež nejsou plně pod kontrolou NTM. Tím zajistíme, aby stylově zapadaly do nového výtvarného jazyka. Problém jsem se rozhodl vyřešit podobně jako ostatní plakáty, kde jednotlivá témata rozkládám do fotografií. Příkladem může být výstava Velorex, kde místo původní zvětšené fotografie používám fotografie čtyři a to tak, aby měl plakát stejnou grafickou tvář.

7.3 Orientační styl

Po vyřešení základních otázek jsem se mohl posunout a aplikovat své současné řešení i do vnitřních částí budovy. Tato monumentální funkcionalistická stavba byla stavěna v letech 1938 až 1942 podle projektu architekta Milana Babušky. I když budova již dnes nespĺňuje nejnáročnější požadavky jako např. bezbárieový přístup ve všech prostorách, stále o ní můžeme říci, že je v rámci své doby na velmi dobré úrovni a poskytuje kvalitní zázemí pro expozice, ať už se jedná o velkou dopravní halu či menší prostory knihovny a archivu. Technickou výhodou muzea je jeho využívání televizních obrazovek, které jsou ideální platformou pro zobrazení ještě většího počtu informací, například cizojazyčné verze pro zahraniční návštěvníky.

Převážnou část orientačního systému tvoří kontrastní černá barva, jež je více viditelná na bílých stěnách. Kombinuje písma Sailec a Kreuz a vše doplňují nově upravené ikony dotvářející přátelskou atmosféru. Orientační systém pracuje s několika prvky a dohromady vytváří styl, který je použitelný jak v tiskové, tak digitální formě. Příkladem může být návrh využitelnější televizní obrazovky, která by byla umístěna u pokladny a obsahovala všechny možné dostupné informace, jako vstupné, otevírací dobu, komentované přednášky, aktualizace či změny programu. Podobné využití by pak mohly tyto tabule mít v každém patře a vždy podávat ty nejvíce relevantní zprávy. Z tohoto důvodu byly modernizovány a digitalizovány veškeré plánky budovy muzea, které se nyní mohou interaktivně využívat a dále pomoci s celkovou orientací návštěvníků.

Samotné tabulky a další části budovy pak využívají nový set ikoněk. Ikony vycházejí z původního návrhu, který NTM používá nyní, ale dále je upravují. Mají působit přátelským dojmem a fungovat v kontrastu s technickým rázem zbytku identity. Byly aktualizovány tak, aby ladily s písmem Sailec a vytvářely dobře čitelný systém, který je přehledný a zároveň stále moderní.

7.4 Webové stránky a mobilní aplikace

Na webové stránce jsem začal pracovat již v průběhu prvních návrhů plakátů, a to z důvodu, abych si dokázal představit, jak mohu pracovat s vytvořenými prvky i v digitálním prostředí. Zároveň jsem nechtěl, aby web působil jako poslední část konceptu, na který se tolik nedbalo, což je častým jevem u jiných galerií a muzeí, které procházejí rozsáhlým redesignem.

Mojí hlavní prioritou při kreslení návrhu bylo vytvořit dobrý první dojem, který by u případného návštěvníka dokázal vzbudit zájem o celodenní výlet. Tomu poté odpovídá i fakt, že celá horní část webu může být využívána pro prezentaci současných výstav nebo na již existující expozice. Po pomalém scrollovaní je návštěvníkovi prezentováno vše, co se v muzeu děje, a on tak získává představu o tom, co od návštěvy může čekat. V navazující části indexu pak nalezne odkazy na samotné expozice nebo workshopy, které se v muzeu pořádají, ale také odkazy na e-shop, archiv či knihovnu.

Posléze jsem se zaměřil na neméně důležité podstránky, kde se snažím rozvést celkový styl, který jsem již nastolil na úvodní stránce. Neopomemutelným faktorem bylo zaručení fungování celého designu i na širokém spektru zařízení. Tomu pomohl hlavně systém bloků, který se velmi jednoduše může přeskládat. Kromě toho jsem se snažil analyzovat, které části návštěvníci vyhledávají nejvíce a skládat data tak, aby bylo možné je co nejlépe dohledat. V rámci redesignu došlo i na vytvoření nových kapitol, které webové stránky v současné době nemají, jako například e-shop či galerie exponátů.

Uvažoval jsem také o doplňkové službě ve formě mobilních aplikací a jejich mnohostranném využití v kontextu muzea. Koncept, který jsem vyhotovil, spočívá ve vytvoření průvodce, jež by prezentoval jednotlivé karty exponátů ve správném pořadí a s větším množstvím informací, než je běžně publikováno.

7.5 Interaktivní aplikace a virtuální realita

Jedna z již zmíněných novinek, kterou jsem se do nové koncepce muzea snažil zakomponovat, byla virtuální realita a s ní spojené další interaktivní aplikace. Tyto digitální části ukazují cestu, jakou by se muzeum mohlo v budoucnosti ubírat, a tím přiblížit nové technologie širšímu publiku. V muzeu by se mohla vytvořit expozice, která by byla postavena právě na této technologii. V rámci konceptu jsem vizualizoval, jak by takovéto nápady mohly vypadat a vybral několik zajímavých témat, kterým by se aplikace mohly věnovat.

Pro tento účel jsem si vytvořil jednoduché uživatelské prostředí, jež dokáže přehledně zobrazit všechna témata, jako například vesmír nebo naši galaxii v určité místnosti. Tato vizualizace by přímo navazovala na expozici Astronomie, kde by se znalosti, které si návštěvník vezme z expozice, mohly přímo aplikovat pomocí virtuální reality a mohl vyzkoušet na vlastní kůži. Dalším zajímavým tématem, které prezentuji, je možnost nahlédnout do konstrukčních řešení, která se schovávají pod karoseriemi nejznámějších exponátů muzea. Díky nim by se dalo lépe pochopit, jakým způsobem byly navrhovány takto složité konstrukce bez použití dnešních moderních prostředků. To by zcela jistě pomohlo zejména mladším návštěvníkům k většímu porozumění významnosti těchto děl a k pochopení jejich dnešních hodnot. Zajímavým nápadem by bylo také vytvoření trenažerů, které by umožňovaly vyzkoušení exponátů při provozu pomocí 3D techniky. Tyto návrhy jsou již dnes z části realizovatelné, ale znamenají velké finanční náklady.

7.6 Ostatní vizualizace

Zbytek práce doplňují ostatní vizualizace celé značky, které zahrnují doplňky jako tašky, deštníky, oblečení či kalendáře, čímž doplníme nabídku muzea a jeho obchodu. Neméně důležitým bodem bylo vytvořit sérii grafických plakátů, které by byly pro návštěvníky volně k dispozici a měly přesah do volného umění. Hlavním výstupem této myšlenky jsou formy plakátů, které se drží jednoho z hesel muzea – čtrnáct expozic na jednom místě. Jako u mnoha vynálezů zde hrála svou důležitou roli náhoda, díky níž vznikla tato série, kde se plakáty jednotlivých expozic překrývají přes sebe. Tak vznikly zajímavé kompozice a vizuální ztvárnění této myšlenky. Tímto procesem byly vytvořeny celkově tři B1 plakáty a další čtyři menší plakáty, které by se daly v různých nákladech vytisknout a postupně obměňovat.

Jako poslední část projektu byly vytvořeny ještě informační plakáty, kde každý z nich reprezentuje svou vlastní expozici a stručně charakterizuje její obsah a exponáty. Jsou vhodné zejména pro vnitřní propagaci v budově muzea, jako např. na multimediálních obrazovkách jako animace nebo jako více konzervativní plakáty pro použití v ulicích.

Ostatní části návrhů změn se omezují na nálepky, odznaky či tematicky laděné pohlednice s motivy známých kreslířů a výtvarníků. Ty jsou zde prezentovány jako prozatímní náhledy, ale určitě by se daly vytvořit rozsáhlejší kolaborace mezi různými umělci z různých oborů. Ty se pak mohou projevit i do marketingové propagace a práce na sociálních sítích. Na těch můžeme využívat novou bannerovou kampaň, jež vychází z plakátů, a kombinovat ji s historickými fotografiemi. Obecně řečeno je v tomto výtvarném stylu možno udělat víceméně cokoliv.

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Hlavní přínos vidím v jednoduchosti a rozmanitosti vizuálního stylu, který může být použit ve všech médiích současné doby. Mým cílem bylo rozšířit povědomí o technické historii českého národa a jednoduchou, ale propracovanou, vizualizací zvýšit veřejné mínění o muzeu. Inovativním bych prohlásil zejména použití více prvků a stylů, které pomáhají posunovat technické exponáty na úroveň umění. K tomu je potřeba vizuální styl, který je dostatečně odvážný a nebojí se zajít za hranici, která by se u instituce podobného zaměření zdála nepřiměřenou.

Přínos práce vidím také v rozpoutání diskuze ohledně toho, jak by se budoucnost instituce, jako je Národní technické muzeum, mohla rozvíjet. Její současný stav by určitě zasloužil více promyšlenou identitu, která by dokázala inspirovat a vzdělávat, což byl jeden z mých hlavních cílů.

Z pohledu budoucnosti také považuji za zajímavé použití nových technologií v tom, jak prezentovat současné expozice. Dokáží si představit, že myšlenky, se kterými si dnes stále jen pohráváme, mohou být za několik let realitou a v širším měřítku doplní či skoro nahradí fyzické exponáty. Doufám, že se toto úplně nestane, ale nové technologie rozhodně umožňují přístup do muzeí i z pohodlí domova či školních učeben.

Myslím si, že práce, kterou zde prezentuji, má spousty zajímavých momentů, které by se mohly využít a dále sloužit jako dobrý základ pro celkovou změnu muzea k lepšímu. Nejsem si vědom, že by samo technické muzeum hledalo nové řešení ke zlepšení své prezentace a tak jsem rád, že jsem se tomuto tématu mohl do hloubky věnovat. Mám za to, že práce, kterou jsem vytvořil, by se mohla stát dostatečně reprezentativní tváří muzea jako dostatečně hravá a inspirativní pro mladou generaci, přitažlivá pro všechny ostatní a srozumitelná pro zahraniční návštěvníky.

9 SILNÉ STRÁNKY DÍLA

Jako přínosnou stránku práce bych hodnotil hlavně skutečnost, že navržené grafické řešení funguje jako stavebnice, ze které lze velmi jednoduchým způsobem sestavit jakékoliv sdělení, přizpůsobit ji i pro výstupy, které zde neprezentují. Její modulárnost navíc nechává otevřené dveře možnému budoucímu rozšíření a aktualizování, ať už se bude jednat o kterékoliv nové médium. Univerzálnost a použití sjednocené palety barev navíc umožňuje, že veškeré výsledky budou mít vždy stálou úroveň a nebudou se muset dělat větší kompromisy.

Pro mě samotného byla tato práce také impulzem, abych se ze své pozice snažil více pochopit cíle a plány podobných institucí a poskytl jim co nejširší škálu řešení, která mohou dopomoci ke kýženým změnám. Zamyšlení se nad komerčními důsledky úspěchu i neúspěchu je jednou z nejdůležitějších úloh dnešních mladých autorů a podepsalo se i pod tuto práci.

10 SLABÉ STRÁNKY PROJEKTU

Slabiny projektu spatřuji zejména v těch částech návrhu, které se nemohly opřít o zcela konkrétní program, ale pouze o simulaci rozšíření současných expozic muzea a dalších jeho akcí. V případě realizace do konečné podoby by návrhy grafického řešení musely projít dalšími úpravami včetně vytvoření mnohých a v současné chvíli chybějících částí.

11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

11.1 Knižní a periodická literatura

BLAŽEJ, Bohuslav. *Grafická úprava tiskovin: Učebnice pro 4. roč. střední prům. školy grafické, stud. obor polygrafie*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1990. ISBN 80-04-23201-9.

BERAN, Vladimír. *Typografický manuál*. Náchod: Agentura a nakladatelství Manuál, 1994. ISBN 80-901824-0-2.

KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. Praha: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2004. ISBN 80-86863-03-4.

KOČIČKA, Pavel a Filip BLAŽEK. *Praktická typografie*. Praha: Computer Press, 2000. ISBN 80-7226-385-4.

11.2 Internetové zdroje

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

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

12 RESUMÉ

Author of this master thesis choose the topic: Visual identity of an existing entity (functional graphics manual mockup); as part of his student specialisation. He more specifically choose redesign of National technological museum in Prague, since it is one of favourite museums, since early childhood. The reasons of the decisions was his intention to help this traditional institution to reimagine their current visual style, which would help them to get more known and would inspire more young people to take interest in our rich technological history.

He created series of visual guidelines, that tackle both printed and digital parts of the project and unify the design language like brand new logotype and branding identity with multiple branding elements, that can be used to make the style more modular, poster campaigns with web generator, where visitors can create their own posters, printed brochures, news and maps, guidance style with digital TV apps, responsive website and mobile apps alongside with virtual reality applications, that would further help build the museum in the future.

The visual style he created was envisioned to be bold, provocative and modular, but still deeply rooted in Czech and Czechoslovakian history, which is very significant to the whole world. His ultimate goal was to create a project, that would lead to new discussions about future of National technical museum and that would enable him to combine all of his passions for traditional and digital design under one roof.

Project itself was valuable lesson for the author as he learned how to work with big brand and learned him how to think about all kinds of solutions for different problems that can occur during the process.

13 SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1: Současné logo a navrhovaná změna z roku 2010

Příloha 2: Nově navrhovaný znak s textem

Příloha 3: Použité rodiny písma a jejich rozdělení

Příloha 4: Dodatečné prvky opakované ve vizuální identitě

Příloha 5: Přehled plakátových kampaní

Příloha 6: Plakátová série

Příloha 7: Plakáty pro jednotlivé expozice

Příloha 8: Plakáty z generátoru

Příloha 9: Generátor plakátů pro návštěvníky muzea

Příloha 10: Propagační plakáty

Příloha 11: Plakáty pro výlep po městě

Příloha 12: Program, vizitky, vstupenka a vlajka

Příloha 13: Orientační systém a plán budovy

Příloha 14: Návrhy pro interaktivní obrazovky v rámci muzea

Příloha 15: Responzivní návrhy webové stránky

Příloha 16: Mobilní průvodce po muzeu

Příloha 17: Návrhy interaktivních aplikací pro děti

Příloha 18: Návrh uživatelského prostředí virtuální reality

Příloha 19: Redesignované katalogy expozice

Příloha 20: Typografická úprava nových katalogů

Příloha 21: Návrh novin NTM

Příloha 22: Volné plakáty a pohlednice

Příloha 23: Aplikace - tašky a doplňky

Příloha 24: Aplikace – pohlednice

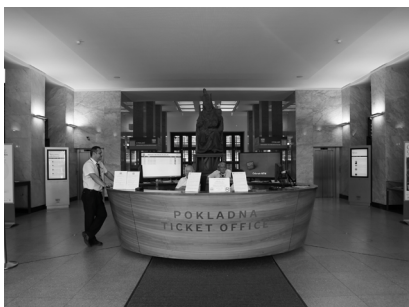
Příloha 25: CD ROM s nahranou kompletní diplomovou prací

Příloha 1:

Současné logo a navrhovaná změna z roku 2010

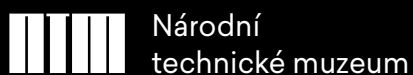
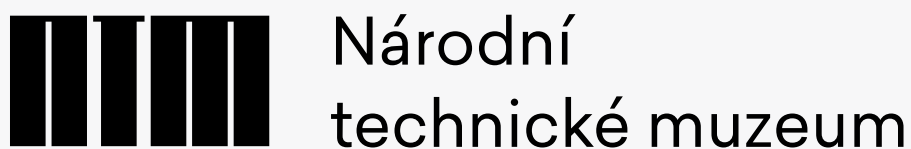


Původní navrhovaná změna



Příloha 2:

Nově navrhovaný znak s textem



Národní muzeum si zaslouží systém,
který dokáže získat instituci více renomé
a upozornit více na její kvality.

Příloha 3:

Použité rodiny písma a jejich rozdělení

Sailec Regular
Sailec Bold

Hlavní písmo

Kreuz
Extended

Doplňkové písmo

HNIFER HNIFER
HNIFER HNIFER HNIFER HNIFER

Alternativní písmo

Příloha 4:

Dodatečné prvky opakované ve vizuální identitě

1908

Rok založení NTM

14

Počet expozic

NÁRODNÍ TECHNICKÉ MUZEUM

Alternativní nápis muzea

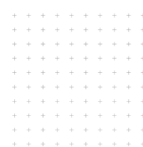
Patterns pro použití



Architektura



Doprava



Astronomie



Chemie



Domácnost



Fotografie



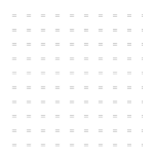
Interkamera



Technika hry



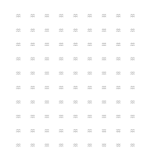
Hutnictví



Hornictví



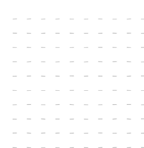
Měření času



Tiskařství



Televizní studio



Uhelný a rudný důl

Příloha 5:
Přehled plakátových kampaní

Národní technické muzeum

Doprava
Památce průkopníků
na zemi, ve vodě i ve
vzduchu

14

1908

Více jak 100 let
historie na jednom
místě

www.nm.cz

Národní technické muzeum

1908
Kostelní 42
Praha 7

14

www.nm.cz

Národní technické muzeum

Karel Hubáček
a tajemství stavby vysílače
na Ještědu

Více jak 100 let
historie na jednom
místě

1908

14

www.nm.cz

Národní technické muzeum

14

1908

www.nm.cz

Národní technické muzeum

BOBT

1908

14

Více jak 100 let
historie na jednom
místě

www.nm.cz

Národní technické muzeum

14

1908

Kostelní 42
Praha 7

14

www.nm.cz

Národní technické muzeum

14

1908

www.nm.cz

Národní technické muzeum

1908

Aukhkhure Ego 58
a jeho tvůrčí a umělecké

www.nm.cz

Národní technické muzeum

14

1908

www.nm.cz

Národní technické muzeum

14

1908

www.nm.cz

Národní technické muzeum

14

1908

Účelové systémy
a technické systémy
v NTM

www.nm.cz

Národní technické muzeum

Kostelní 42
Praha 7

1908

14

Archiv/knihovna
Již od roku 1908
14 expozic

Více jak 100 let
historie na jednom
místě

www.nm.cz

Národní technické muzeum

Tazio Nuvolari
Muž bez strachu

1. 6. - 23. 9.
2016

14

1908

www.nm.cz

Národní technické muzeum

Chemie kolem nás
Všudepřítomná chemie
v předmětech denní
potřeby

Více jak 100 let
historie na jednom
místě

14

1908

www.nm.cz

Národní technické muzeum

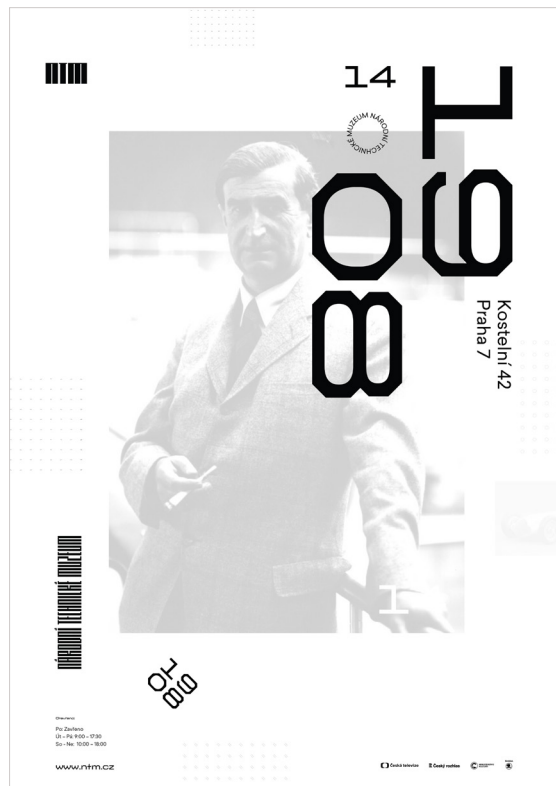
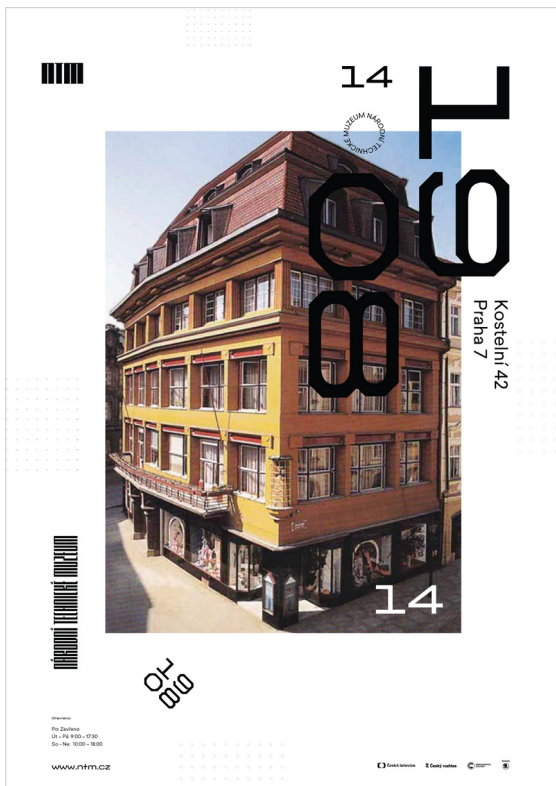
Kostelní 42
Praha 7

1908




Karel Hubáček
a tajemství stavby vysílače
na Ještědu

www.nm.cz

Příloha 6:
Plakátová série



Příloha 7:
Plakáty pro jednotlivé expozice

Architektura
Josef Gočár
nepostavil Dům U Černé
Matky Boží jen tak.

Více jak 100 let
historie na jednom
místě

14

1908

www.nfm.cz

Česká republika | Česká republika | Česká republika







Hornictví
Báňské techniky
dobývacích technologií
v průběhu dějin

Více jak 100 let
historie na jednom
místě

14

1908

www.nfm.cz

Česká republika | Česká republika | Česká republika





Doprava
Památce průkopníků
na zemi, ve vodě i ve
vzduchu

Více jak 100 let
historie na jednom
místě

14

1908

www.nfm.cz

Česká republika | Česká republika | Česká republika






Měření času
Rozvoj hodinářství
a jeho počátky a technologie

Více jak 100 let
historie na jednom
místě

1908

14

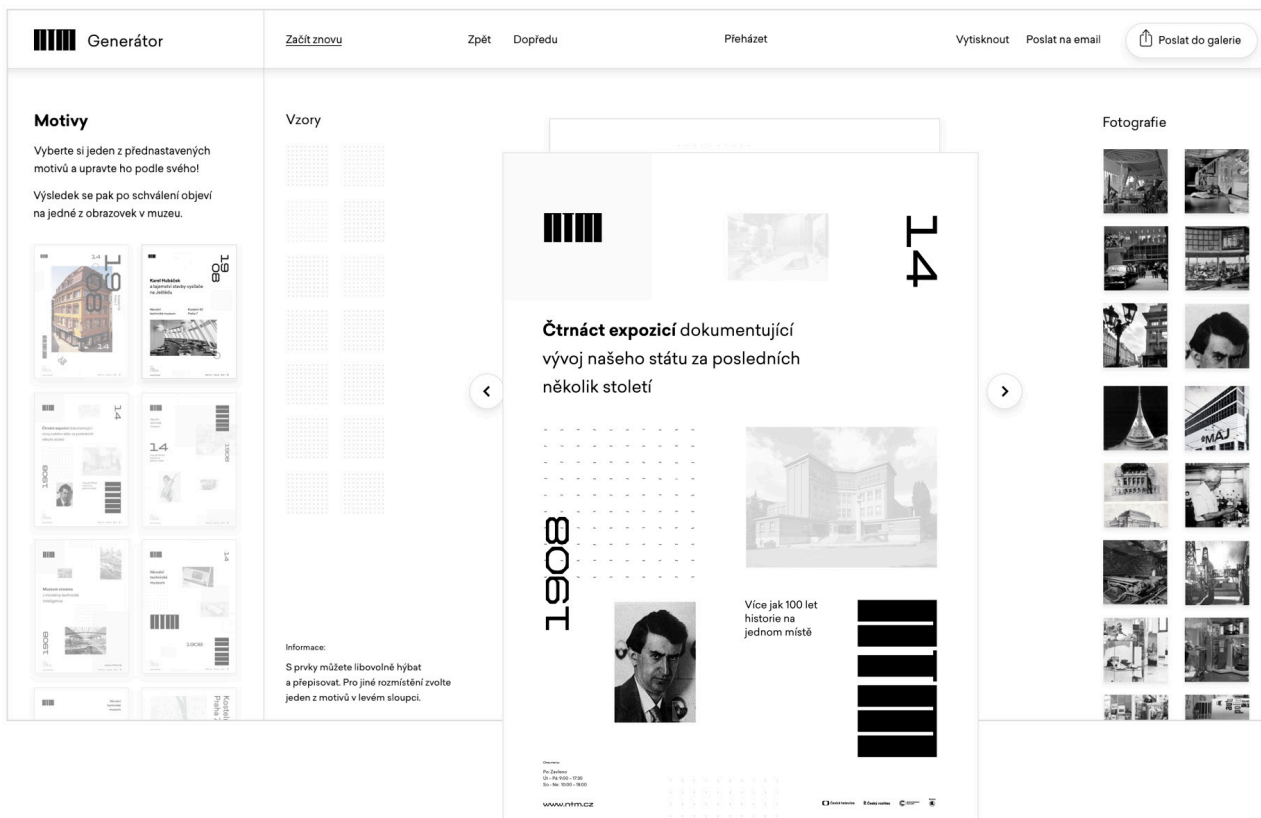
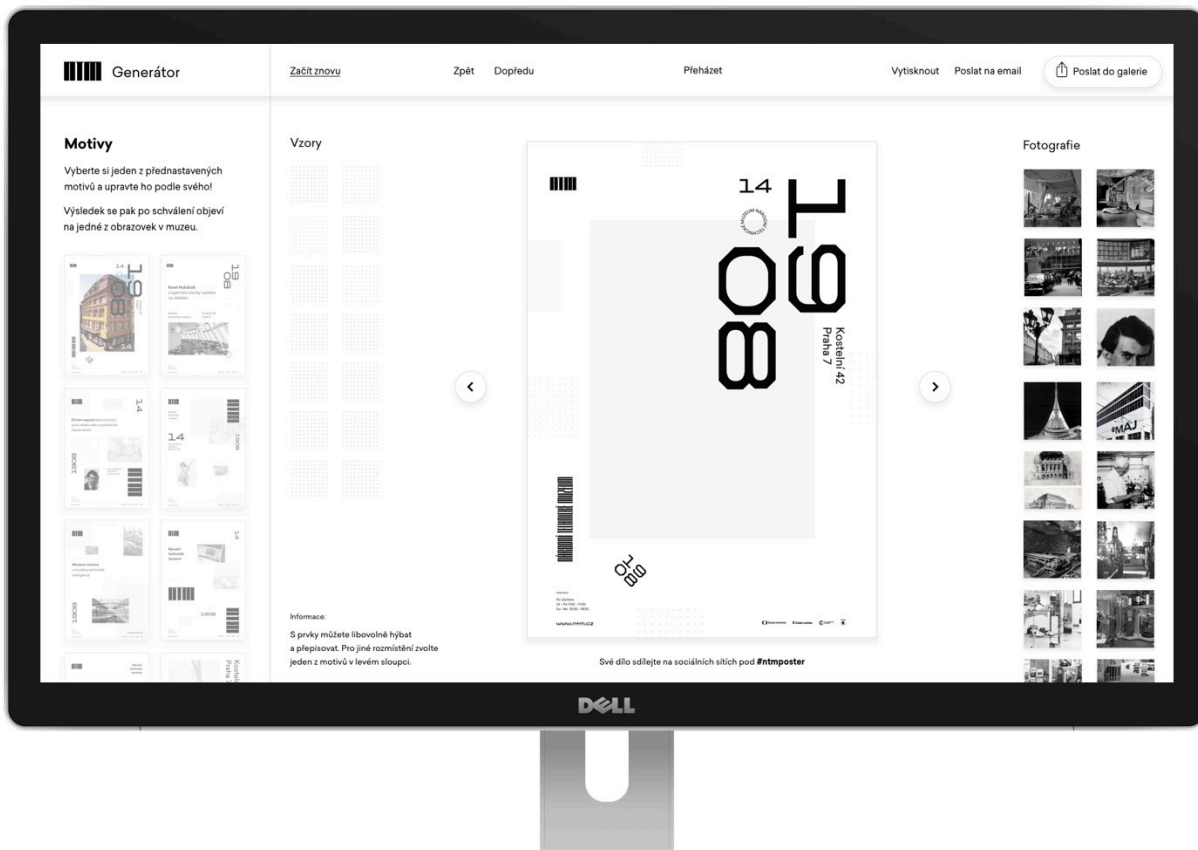
www.nfm.cz

Česká republika | Česká republika | Česká republika

Příloha 8:
Plakáty z generátoru



Příloha 9: Generátor plakátů pro návštěvníky muzea



Příloha 10:
Propagační plakáty



Velorex
a jeho historie

13. 4 - 25. 9.
2016

Průzkum
Úč. Průzk. 900 - 930
St. Pr. 9000 - 9600

www.nfm.cz



Tazio Nuvolari
Muž bez strachu

1. 6. - 23. 9.
2016

Průzkum
Úč. Průzk. 900 - 930
St. Pr. 9000 - 9600

www.nfm.cz



Kostelní 42
Praha 7

1908

14

Více jak 100 let
historie na jednom
místě

Průzkum
Úč. Průzk. 900 - 930
St. Pr. 9000 - 9600

www.nfm.cz



Kostelní 42
Praha 7

1908


Více jak 100 let
historie na jednom
místě

Průzkum
Úč. Průzk. 900 - 930
St. Pr. 9000 - 9600

www.nfm.cz

Příloha 11:
Plakáty pro výlep po městě

Kostelní 42
Praha 7



1908

NÁRODNÍ
TECHNICKÉ
MUZEUM

14

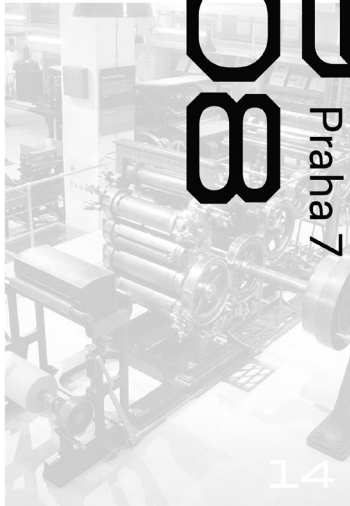
Více jak 100 let
historie na jednom
místě

Obrazovna
Příj. Závěsná
Út - Pá 9:00 - 17:30
So - Ne 10:00 - 18:00

www.ntm.cz

Česká televize E Český rozhlas ČESKÝ ROZHLAS

Kostelní 42
Praha 7



1908

14

Obrazovna
Příj. Závěsná
Út - Pá 9:00 - 17:30
So - Ne 10:00 - 18:00

www.ntm.cz

Česká televize E Český rozhlas ČESKÝ ROZHLAS

1908



**Ženy domácnosti
a jejich pomocníci
a nástroje**



Více jak 100 let
historie na jednom
místě

Obrazovna
Příj. Závěsná
Út - Pá 9:00 - 17:30
So - Ne 10:00 - 18:00

www.ntm.cz

Česká televize E Český rozhlas ČESKÝ ROZHLAS

NÁRODNÍ
TECHNICKÉ
MUZEUM

14


Více jak 100 let
historie na jednom
místě

Obrazovna
Příj. Závěsná
Út - Pá 9:00 - 17:30
So - Ne 10:00 - 18:00

www.ntm.cz

Česká televize E Český rozhlas ČESKÝ ROZHLAS

Příloha 12: Program, vizitky, vstupenka a vlajka



**Národní
technické
muzeum**

14



1908

O muzeu
Národní technické muzeum založené roku 1908, je největší českou institucí specializovanou na muzejní expozici technického charakteru. Staletí technického důvtipu představuje muzeum v budově na Letné ve 14 expozicích a řadě výstavních projektů.

www.ntm.cz

Architektura, stavitelství a design
Expozice dokumentuje nejvýznamnější architektonické počiny v českých zemích v období posledních 150 let na původních i nových modelech, kresbách dobových plánů, skic a fotografií a řadou autentických stavebních prvků.

Astronomie
Expozice seznamuje návštěvníky s historií astronomie a představuje unikátní předměty ze sbírek NTM. Vystaveno je na 220 přístrojů a pomůcek astronomů, geometrií, navigátorů, počítačů a kartografií z 15. a 21. století.

Doprava
Stálá expozice NTM podává kompletní přehled o historii automobilů, motocyklů, jízdních kol, letectví a lodní dopravy a v kratším záběru zobrazuje dějiny železniční dopravy a historii hadských stříkaček v souvislosti s vývojem dopravy a území České republiky.

Fotografický ateliér
V expozici je představen za pomoci vystavených dobových fotografických přístrojů, pomůcek a ukávek fotografií vývoj fotografické techniky od prvích snah o zachycení obrazu v první polovině 19. století až po současnou digitální fotografii.

Hornictví
Prezentace vývoje hornictví je zaměřena především na představení báňské techniky a dobových technologií. Mapuje 6000 let dlouhý úsek zdoonolovnění techniky včetně současné báňské techniky od českých výrobků.

Uhelný a rudný důl
Na expozici Hornictví navazuje Rudný a uhelný důl, maketa z 50. let 20. století, jejíž shodby dosahují délky 250 m. Nové pojetí expozice umožní návštěvníkům pocítit reálné prostředí důlu. Prohlídka je možná pouze s průvodcem po zakoupení časové vstupenky.

Hutnictví
Expozice s podtitulem Kovy – cesta civilizace prezentuje technický a historický vývoj oboru hutnictví a jeho vazu na život společnosti, především dějiny zpracování železa od sklonku doby bronzové po současnost.

Chemie kolem nás
Expozice dokládá, jak chemie ovlivnila lidskou společnost, ukazuje návštěvníkovi, že chemie a její výsledky výrobou i dopady ho doprovází po celý den na každém kroku. V expozici je představen vývoj oboru a jeho osobnosti i práce laboratorů NTM.

Interkamera
Expozice zobrazuje tři oblasti, kam se fotografie postupně dostala díky vývoji techniky fotografického rekordéru: prostoroového vjemu, barevného vidění a fotografií pohybu na originálních historických exponátech a řadě interaktivních pomůcek.

Měření času
Expozice zachycuje technický a technologický vývoj hodinářského řemesla od 15. století a představuje časoměrny přístroje od nejjednodušších elementárních typů až po přístroje sestavené za využití elektroniky i aplikace kvantových fyzikálních jevů.

Tiskařství
Expozice v prostoru evokující starou tiskárnu dokládá vývoj výroby tiskového písmo, klavišních tiskařských technik a snižování a připomíná české osobnosti, které významně přispěly k rozvoji tiskařství.

Technika v domácnosti
Expozice atraktivním způsobem vysvětluje vývoj mechanických, elektronických, plymových i jiných "pomůcek v domácnosti", techniky ovládaných hlasem, úklid, práni a žehlení, šití a úpravy oděvů, přípravu pokrmů od poloviny 19. století do současnosti.

Televizní studio
Zásluhou spolupráce s Českou televizí je v NTM prezentována televizní technika a vybavení, které v letech 1997 až 2011 sloužily ve studiu komentářů SDS objektivu zpravodajství České televize na Kavčích horách pro každodenní vysílání.

Technika hrou
Velký sál v druhém patře budovy NTM je rezervován pro výstavní projekty s menším obsahem, jejichž cílem je dát prostor návštěvníkům vytkoulet si různé technické postupy a "osahat si" to, co není v expozicích muzea vždy možné.

Architektura, Astronomie, Doprava, Fotografický ateliér, Hornictví, Uhelný a rudný důl, Hutnictví, Chemie kolem nás, Interkamera, Měření času, Tiskařství, Technika v domácnosti, Technika, hrou, Televizní studio

Adresa:
NTM
Kotlářská 42 tel.: +420 220 299 241
170 78 Praha 7 e-mail: info@ntm.cz
Česká republika www.ntm.cz

Celodenní vstupné: plně 190, snížené 90 Kč, rodinné 420 Kč (pro rodiče s dětmi do 15 let)

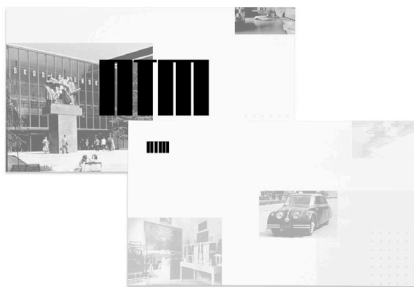
Školní skupiny s pedagogickým doprovodem: 50 Kč/školák, 2 členové pedagogického doprovodu zdarma.

Vstup zdarma: děti do 6 let, dětské domovy, SOS dětské vesničky, občasně průkazník ZTP/P a jejich doprovod.

Poplatek za fotografování: 100 Kč.

Komentovaná prohlídka Rudného a uhelného dolu: plně 50 Kč, snížení 30 Kč, školní skupiny 30 Kč.

www.ntm.cz





Vstupenka

11. 09. 2017 190 Kč 1 osoba

Student	15 – 26	100 Kč
Photo pass		90 Kč

1908

14

CELKOVÁ CENA

14

CELKOVÁ CENA

Děkujeme za návštěvu, vaši e-kurzi začněte v přízemí a ve velkém sále. Kde začíná expozice Dopravy a odtud pokračujte do dalších patér, kde najdete dále ze 14-6 expozic.

8138741



Tato vstupenka umožňuje předchozí vstup do muzea. Pro úplnou hodinu vstupenka vstupnímu návštěvníkovi je převzeta při poskytnutí vstupní karty NTM (SOS dětské vesničky).

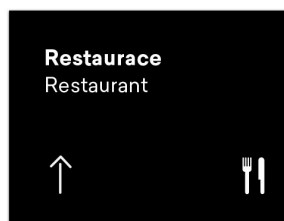
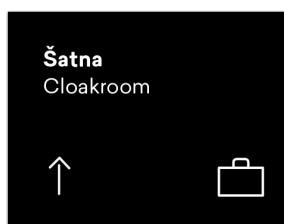
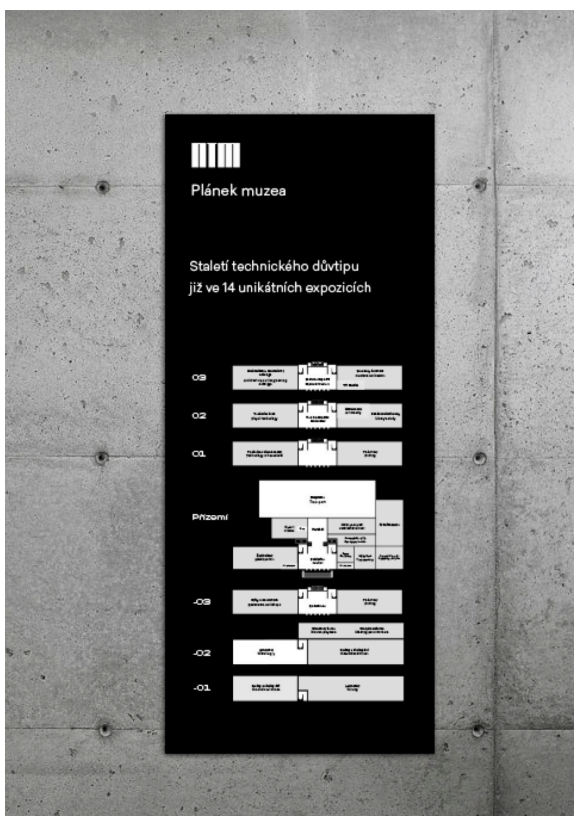
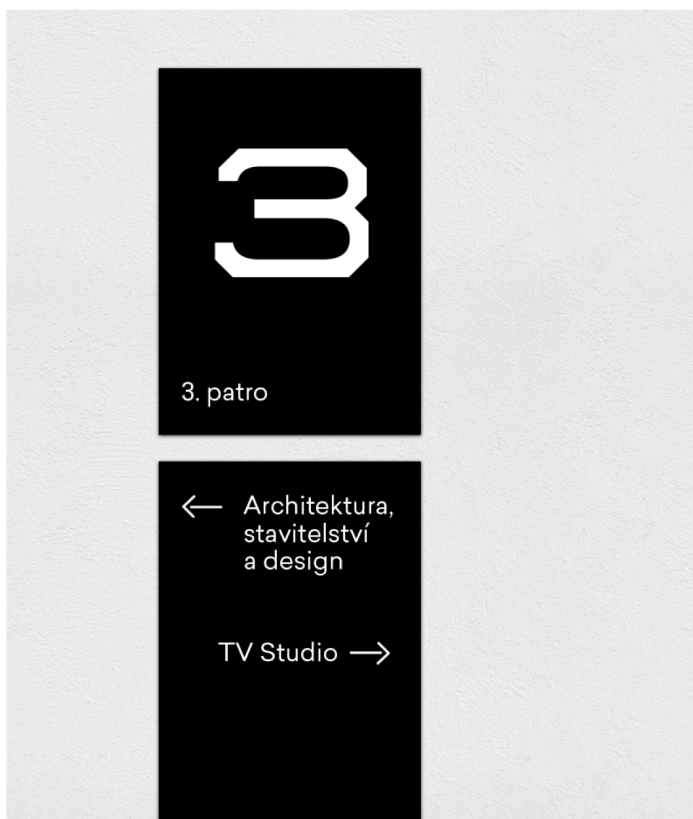
14

Muzeum pro všechny generace, již 100 let.

1908


Staletí důvtipu ve 14 expozicích

Příloha 13:
Orientační systém a plány budovy



Příloha 14:

Návryhny pro interaktivní obrazovky v rámci muzea



#ntmpraha

Vítejte v NTM

Je 12:05 a do zavření zbývá 6:55h

10/3

CZK ENG
wifi: ntmpublic
password: czechoslovakia

Otevírací doba:

Pro Zavřeno
Út - Pá: 9:00 - 17:30 Je-li pondělí svátek:
So - Ne: 10:00 - 18:00 10:00 - 18:00

Vstupné:

Celodenní vstupné: plně 190, snížená 90 Kč, rodičské 420 Kč (pro rodiče s dětmi do 15 let)	Školní skupiny: s pedagogickým doprovodem 50 Kč/žák, 2 členové pedagogického doprovodu zdarma.
Vstup zdarma: děti do 6 let, dětské domovy, SOS dětské vesměny, občasně pruzkarek ZTP/P a jejich doprovod.	Komentovaná prohlídka Rudního a ubalného dolu: plně 30 Kč, snížená 30 Kč, školní skupiny 30 Kč.

Poplatek za fotografování: 100 Kč.

Program:

- 25. 2. 2017 Letenský masopust v NTM**
Oslavte s námi v sobotu masopust! Slet masák se odehrává v 10:30 na Strossmayerově náměstí a v 11:30 přivodí dopravní před NTM. Kde proběhne vystoupení chudáckého tria Long Vehicle Circus.
- 19. 2. 2017 Demiéra výstavy Civitas Carolina aneb stavitelství doby Karla IV.**
Přijďte se za příležitosti císaře a krále Karla IV. a jeho manželky Anny Böhmské naučíte se vystavbu Civitas Carolina aneb stavitelství doby Karla IV. Čeká na Vás bohatý doprovodný program.
- 15. 2. 2017 Den sniženého vstupného za 50 Kč**
Oslavte s námi v sobotu masopust! Slet masák se odehrává v 10:30 na Strossmayerově náměstí a v 11:30 přivodí dopravní před NTM. Kde proběhne vystoupení chudáckého tria Long Vehicle Circus.



#ntmpraha

Vítejte v NTM

Je 12:05 a do zavření zbývá 6:55h

10/3

CZK ENG
wifi: ntmpublic
password: czechoslovakia

Otevírací doba:

Pro Zavřeno
Út - Pá: 9:00 - 17:30 Je-li pondělí svátek:
So - Ne: 10:00 - 18:00 10:00 - 18:00

Expozice:

Architektura, Astronomie, Doprava, Fotografický ateliér,
Hornictví, Uhelný a rudný důl, Hutnictví, Chemie kolem nás,
Interkamera, Měření času, Tiskarství, Technika v domácnosti,
Technika, hra, Televizní studio

Možnosti:



Expozice
Doprava, astronomie, hornictví, uhlé, hutnictví, chemie kolem nás, interkamera, měření času, tiskarství, technika v domácnosti, technika, hra, televizní studio.



Workshopy
Číslo, fotografický ateliér, hornictví a hutnictví, technika v domácnosti.




Publikace
Výstavní publikace jsou dostupné k odběru na vstupě NTM.



Archiv
Všechny příslušné archivy dokumentů a digitální techniky.

Více jak 100 let historie na jednom místě

14



#ntmpraha

Vítejte v NTM

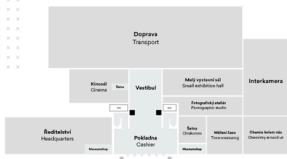
Nyní se nacházíte v přízemí

14

CZK ENG
wifi: ntmpublic
password: czechoslovakia

Expozice

Doprava	Ostatní
Kinosál	Kinosál
Malý výstavní sál	Malý výstavní sál
Interkamera	Prodejna
Chemie kolem nás	Pokladna
Měření času	Šatna
Fotografický ateliér	WC



1908



#ntmpraha

Horní část expozice

Nyní se nacházíte v prvním patře

14

CZK ENG
wifi: ntmpublic
password: czechoslovakia

O1

Tiskarství	Ostatní
Technika v domácnosti	Studovna knihovny
	Van De Graffův generátor
	Fontána EXPO 58
	WC

O2

Technika hry	Mapa
Astronomie	

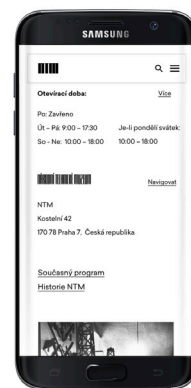
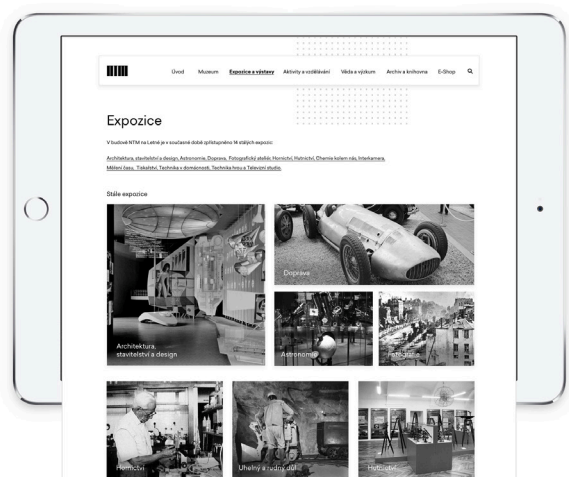
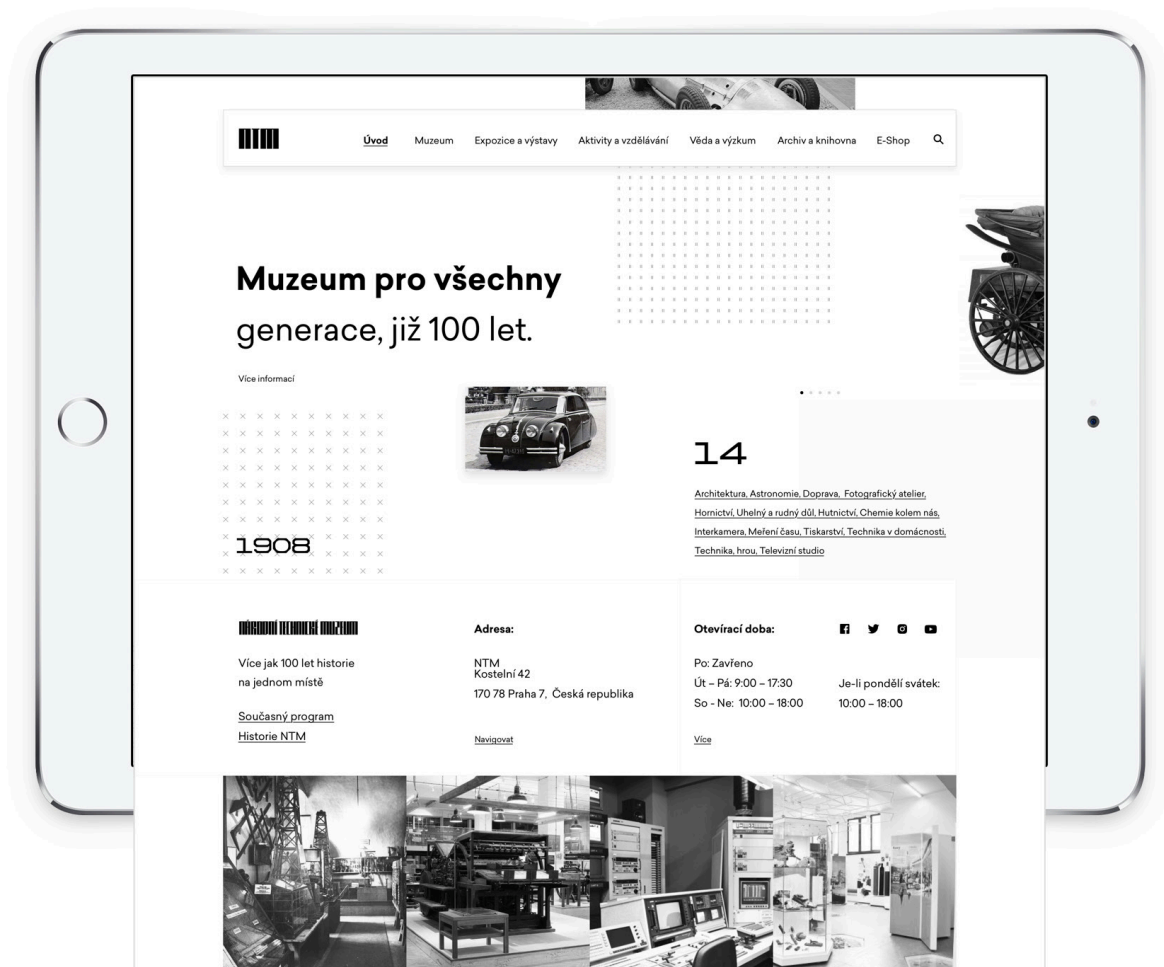
O3

Architektura, stavitelství a design	
Televizní studio	



1908

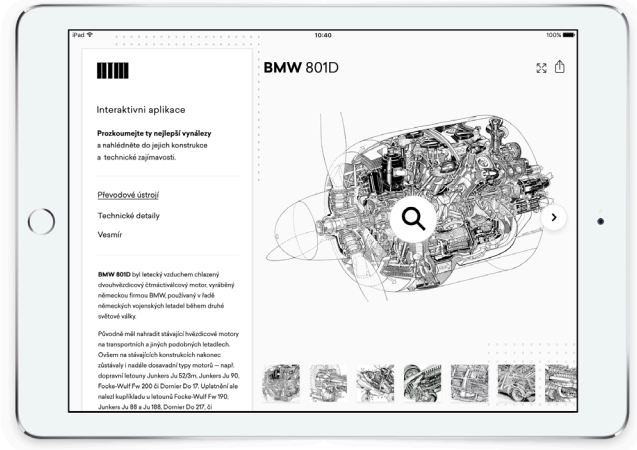
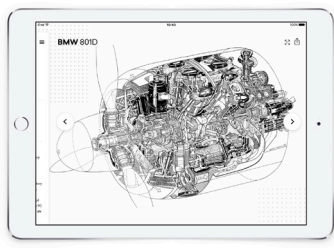
Příloha 15:
 Responzivní návrhy webové stránky



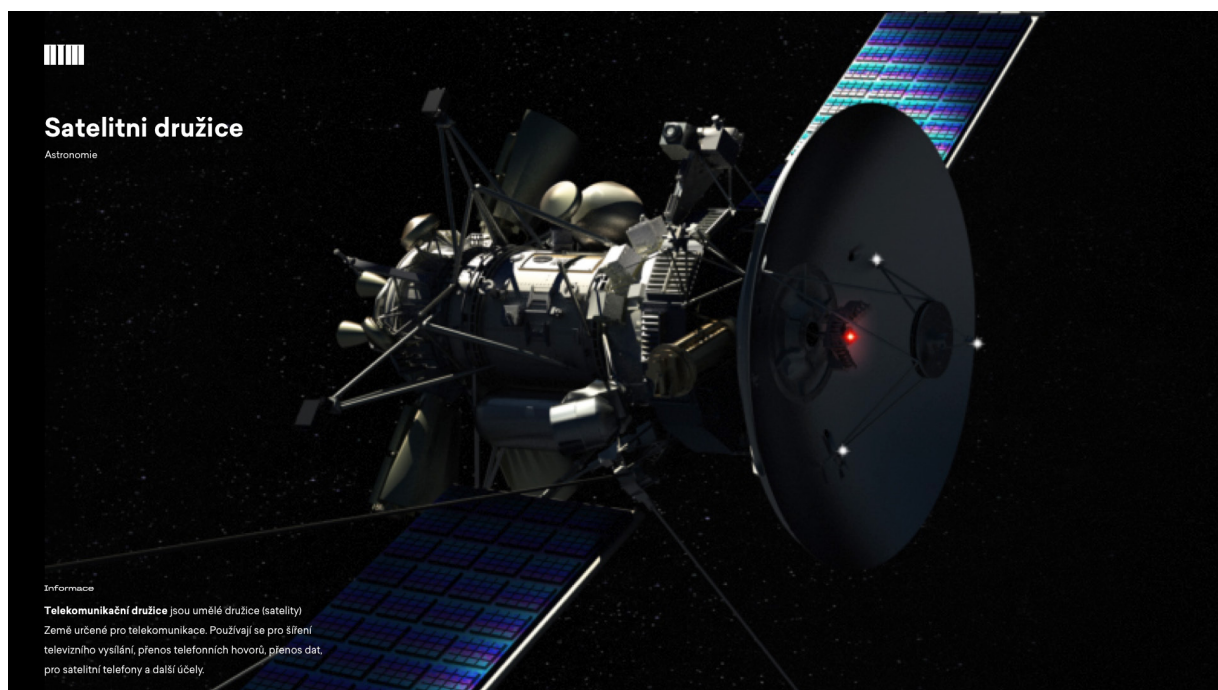
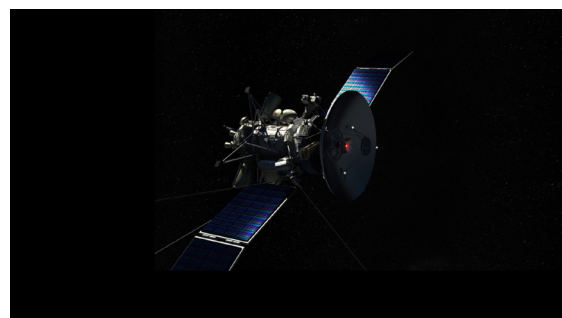
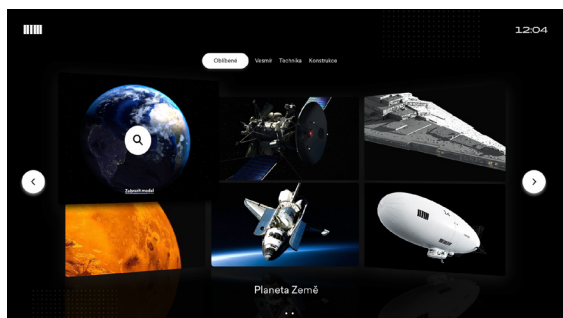
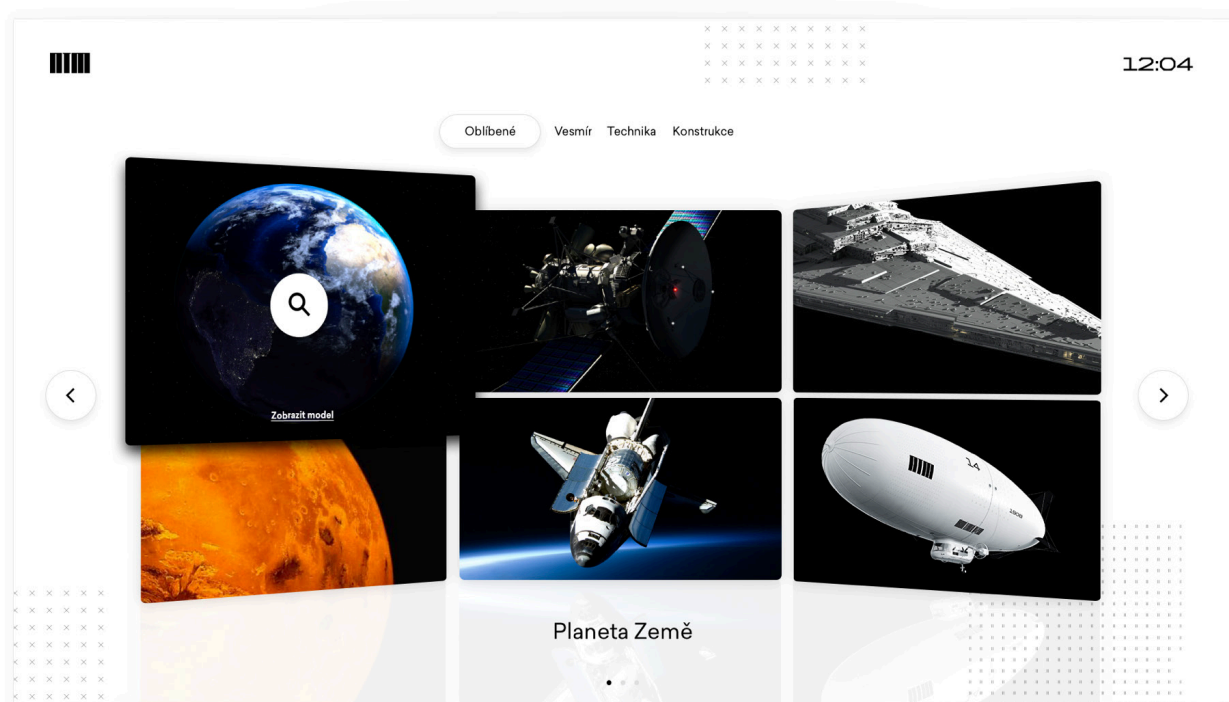
Příloha 16:
Mobilní průvodce po muzeu



Příloha 17:
Návrhy interaktivních aplikací pro děti

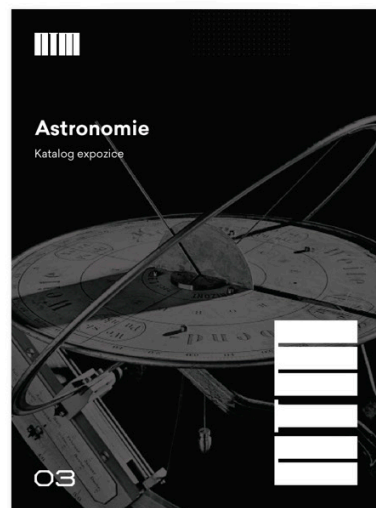
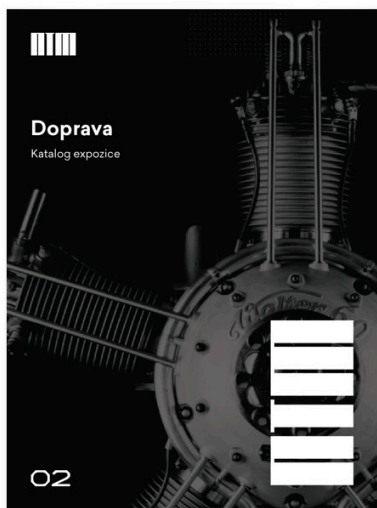
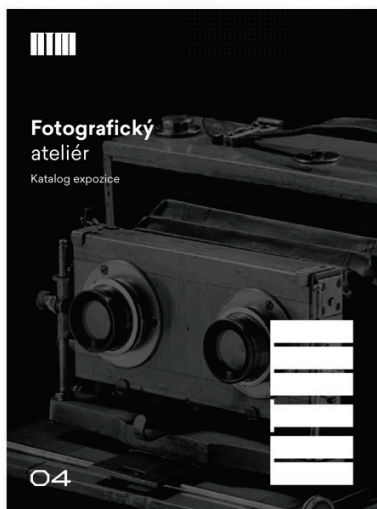


Příloha 18: Návrh uživatelského prostředí virtuální reality



Příloha 19:

Redesignované katalogy expozice



Příloha 20:
Typografická úprava nových katalogů



Příloha 22:
Volné plakáty



Příloha 23:

Aplikace - tašky a doplňky



Příloha 24:
Applikace - pohlednice

