

Členové autorského kolektivu:

doc. Mgr. Petra Šobáňová, Ph.D.
Mgr. Jolana Lažová
Mgr. Veronika Mikešová
Mgr. Jan Husák
Mgr. Ivana Kocichová
Mgr. Pavlína Honzíkovič
Mgr. Veronika Mrázková

Autoři fotografií:

© Antjeverena | archiv Cleveland Museum of Art | archiv Muzea regionu Valašsko,
archiv Národního muzea | Johanka Čáblíková | Florian Kräutli | Jolana Lažová,
Lisa Rastl, Lena Deinhardstein, Museum moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien,
Zdeněk Sodoma | Petra Šobáňová

V knize jsou použity výhradně fotografie autorů, kteří souhlasili s publikováním svého díla a autorům je osobně poskytli, autorů, kteří své dílo laskavě uvolnili pod licencí Creative Commons, a nebo autorů, kteří své fotografie vytvořili pro archiv zadavatelských institucí, jež dílo ze svého archivu laskavě poskytly. Velkou část obrazové přílohy tvoří screenshoty veřejně přístupných digitálních produktů a jiného on-line obsahu.

Fotografie na obálce:

Pohled do expozice Britského muzea v Londýně, foto Jolana Lažová, 2014

Seznam fotografií na předělech:

- str. 8 Britské muzeum v Londýně, foto Jolana Lažová, 2014
- str. 14 Velký Svět techniky v Ostravě-Vítkovicích, foto Petra Šobáňová, 2015
- str. 22 Kunsthaus Graz, foto Petra Šobáňová, 2015
- str. 30 Pevnost poznání – Interaktivní muzeum vědy Univerzity Palackého v Olomouci, foto Petra Šobáňová, 2015
- str. 66 VIDA! science centrum v Brně, foto Petra Šobáňová, 2016
- str. 84 Velký Svět techniky v Ostravě-Vítkovicích, foto Petra Šobáňová, 2015
- str. 92 VIDA! science centrum v Brně, foto Petra Šobáňová, 2016
- str. 146 Rockheim – Národní muzeum populární hudby v Trondheimu, foto Jolana Lažová, 2015
- str. 218 Slovenská národní galéria v Bratislavě, foto Jolana Lažová, 2016
- str. 238 Rockheim – Národní muzeum populární hudby v Trondheimu, foto Jolana Lažová, 2015
- str. 244 Rockheim – Národní muzeum populární hudby v Trondheimu, foto Jolana Lažová, 2015
- str. 250 Kunsthaus Graz, foto Petra Šobáňová, 2015

Obsah

Úvod	9
1 Vymezení základních pojmů z oblasti nových médií a digitálního on-line prostředí	13
1.1 Digitální technologie a technika	14
1.2 Informační a komunikační technologie	15
1.3 Nová a další média	17
1.4 Elektronická média a elektronická komunikace	19
1.5 Další pojmy – internet, www, webový server a prohlížeč, hypertext, virtuální prostor	20
2 Využití digitálních technologií v oblasti evidence a správy sbírek	23
3 Digitální technologie v klasické muzejní prezentaci	31
3.1 Klasická typologie expozičních prvků	32
3.2 Typologie expozičních prvků digitální povahy	34
3.3 Typy technických zařízení v expozicích	39
3.4 Obsah technických zařízení – typologie digitálního obsahu v expozicích	49
3.5 Digitální média v českých expozicích – poznatky z výzkumu	57
3.6 Co nového přináší digitální technologie do klasické prezentace? Diskuse a závěry	62
4 Digitální technologie jako báze alternativní muzejní prezentace: on-line databáze a virtuální muzea	67
4.1 Virtuální muzeum, nebo databáze?	67
4.2 Příklady z praxe	70
4.3 Aktivity virtuálních muzeí	79
4.4 Diskuse nad významem virtuální prezentace	80

5	Komunikace muzeí prostřednictvím webových stránek a sociálních sítí	85	Museum of London	176
5.1	Webové stránky	86	Anne Frank Anne Frank Huis (Anne Frank Stichting)	181
5.2	Facebook	87	Anne Frank Guide Anne Frank Stichting	186
5.3	YouTube	89	Science Museum	189
5.4	SoundCloud	90	Dotkni se 20. století! Národní muzeum v Praze	200
6	Mobilní aplikace muzeí a galerií – muzeum v kapse	93	8 Satelitní navigační systémy a jejich využití pro zprostředkování kulturního dědictví	219
6.1	Vývoj mobilní komunikace a mobilních zařízení	93	8.1 Navigační systém GPS	219
6.2	Aplikace do mobilních zařízení a jejich klasifikace	95	8.2 Využití navigačních systémů v dopravě a v zemědělství	221
6.3	Analýza designu mobilních aplikací a dalších digitálních produktů – User Centered Design a Conversion Centered Design	99	8.3 Využití navigačních systémů pro pohyb osob se zrakovým postižením	222
6.4	Využití mobilních aplikací v českém muzejnictví	104	8.4 Využití satelitních navigačních systémů ve vzdělávání	222
6.5	Výzkum mobilních aplikací muzeí – cíle šetření a použitá metodologie	106	8.5 Využití satelitních navigačních systémů pro hru a aktivní trávení volného času	223
6.6	Případové studie mobilních aplikací zahraničních a českých muzeí – jejich obsahová a funkční analýza	111	8.6 Případová studie: Využití satelitního navigačního systému pro tvorbu interaktivního průvodce kulturním dědictvím obce Věrovaný	225
	British Museum Visitor Guide British Museum, sTips	113		
	Titian & Diana National Galleries of Scotland	115	9 Další digitální technologie využitelné v muzeích	239
	Turner Free	117	9.1 QR kódy a jejich využití v muzeích a památkových objektech	241
	Ferdinand British Museum	118	Projekt QRpedia a Praha 10: QR kód na každé památce	243
	Sound Uncovered explOrationum	121	Závěrem	245
	Color Uncovered explOrationum	123	Summary	248
	Strawberry Thief Victoria and Albert Museum	125	Literatura	251
	MoMA Art Lab Museum of Modern Art	127	Webové stránky	261
	Tate Draw Tate Gallery	129		
	Národní muzeum	132		
	Na Venkově Národní muzeum	133		
	Alšova jihočeská galerie	135		
	V technice je budoucnost Národní technické muzeum	137		
	Místa Paměti národa Post Bellum	139		
6.7	Shrnutí výsledků výzkumu muzejních mobilních aplikací	141		
7	E-learning – využití digitálních technologií pro vzdělávání návštěvníků	147		
7.1	Úvod do problematiky využití digitálních technologií pro vzdělávání návštěvníků muzeí	147		
7.2	Typologie e-learningových produktů a jejich charakteristické znaky	149		
7.3	Výzkum e-learningových produktů zahraničních a českých muzeí – cíle šetření a použitá metodologie	157		
7.4	Případové studie e-learningových produktů zahraničních a českých muzeí – jejich obsahová a funkční analýza	162		
	Learning about Art Louvre	163		
	Junior Centre Pompidou	169		
	Tate Kids	171		