

Pes v digitální podobě

BcA. Anna Bezoušková

Diplomová práce
2024



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Grafický design

Akademický rok: 2023/2024

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	BcA. Anna Bezoušková
Osobní číslo:	K22392
Studijní program:	N0212A310007 Multimédia a design
Specializace:	Grafický design
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	Pes v digitální podobě

Zásady pro vypracování

Rozsah teoretické práce minimálně 40 – 45 stran + obrazové přílohy (dokumentace praktické části). Práci odevzdat v elektronické podobě na Portál IS/STAG (dle předepsané univerzitní šablony viz směrnice rektora č. 33/2019) a ve formátu PDF na 1 ks CD (DVD) nosiče, dále odevzdat 2 kusy výtisků práce – jeden v pevné vazbě (zde bude vlepeno CD/DVD), jeden v kroužkové vazbě a 1 výtisk graficky zpracované diplomové práce, která má volnější grafickou podobu.

1. Teoretická část: vizuální zobrazování psa v umění a grafickém designu, jak v historii, tak v současnosti
2. Praktická část: uživatelské rozhraní mobilní aplikace zaměřené na výcvik, výchovu a zdraví psa pro jejich majitele

Rozsah diplomové práce: viz Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam doporučené literatury:

MCGREW JAIME, Catherine. *In Art: Animals*. Createspace Independent Publishing Platform, 2014. ISBN 149592453X.

ESKILSON, Stephen. *Digital Design*. Princeton University Press, 2023. ISBN 9780691253244.

STOPHER, Ben a John FASS. *Design and Digital Interfaces*. 1. Bloomsbury Publishing, 2021. ISBN Bloomsbury Publishing PLC.

The Dog Encyclopedia: The Definitive Visual Guide. DK PUB, 2023. ISBN 0744073707.

DOWLING, Jon. *Mascot : Mascots in Contemporary Graphic Design*. Counter-Print, 2022. ISBN 1915392047.

Vedoucí diplomové práce: **MgA. Jana Vyoralová, Ph.D.**
Ateliér Grafický design

Datum zadání diplomové práce: **1. listopadu 2023**

Termín odevzdání diplomové práce: **17. května 2024**



L.S.

Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

prof. Mgr. A. Pavel Noga, ArtD.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 1. 3. 2024

Jméno a příjmení studenta: BcA. Anna Bezoušková

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Tato diplomová práce se zaměřuje na vytvoření návrhu mobilní aplikace zaměřené na psy. Je navržena pro jedince, kteří chtějí svého psa vycvičit a vychovat sami nebo nemají možnost využít služeb specialistů. Aplikace je strukturována do tří klíčových částí, na výcvik, zdraví a procházky.

Teoretická část se věnuje zobrazování psa od historie až po současnost. Sleduje, jak se způsob vnímání psa ve společnosti měnil a jak se začal objevovat i v digitálním prostředí. Závěr práce obsahuje rešerši existujících mobilních aplikací, které se psům věnují.

Klíčová slova: pes, mobilní aplikace, výcvik psů, UI, UX

ABSTRACT

This thesis focuses on creating a design for a mobile application focused on dogs. It is designed for individuals who want to train and raise their dog themselves or do not have the opportunity to use the services of specialists. The app is structured into three key sections, training, health and walking.

The theoretical part is dedicated to depicting the dog from history to the present. It follows how the way the dog is perceived in society has changed and how it began to appear in the digital environment as well. The conclusion of the work includes a search of existing mobile applications dedicated to dogs.

Keywords: dog, mobile application, dog training, UI, UX

Tímto bych ráda poděkovala mé vedoucí práce MgA. Janě Vyoralové, Ph.D. za užitečné rady, pomoc a ochotu v průběhu realizace této diplomové práce. Dále bych chtěla poděkovat všem členům mé rodiny, zejména mým rodičům, kteří mě podporují po celou dobu mého studia.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST.....	11
1 VIZUÁLNÍ ZOBRAZOVÁNÍ PSŮ V HISTORII	12
1.1 PRAVĚK.....	12
1.2 STAROVĚK	13
1.3 STŘEDOVĚK	16
1.4 NOVOVĚK	18
1.5 MODERNÍ DOBA	20
2 STYLIZACE PSŮ V SOUČASNOSTI.....	28
2.1 ZPŮSOBY ZOBRAZOVÁNÍ	28
2.1.1 Ilustrace.....	28
2.1.2 Malba	30
2.1.3 Fotografie	32
2.1.3 Další způsoby stylizace.....	35
2.2 ZOBRAZOVÁNÍ PSA V ČESKÉ REPUBLICE.....	36
3 PES V GRAFICKÉM DESIGNU	38
3.1 SYMBOLIKA ZVÍŘAT	38
3.2 SYMBOLIKA PSA	38
3.3 SOUČASNÉ VIZUÁLNÍ IDENTITY ZAMĚŘENÉ NA PSA	38
3.3.1 Útulky.....	39
3.3.2 Veterinární stanice	41
3.3.3 Obchody se zbožím pro psy	43
3.3.4 Vizuelní identity se symbolikou psa	45
3.4 ČESKÉ ZNAČKY ZAMĚŘENÉ NA PSY	47
4 MOBILNÍ APLIKACE ZAMĚŘENÉ NA PSY	50
4.1 CELOSVĚTOVÝ VÝZKUM	50
4.1.1 Pro výcvik	50
4.1.2 Pro zdraví a bezpečnost.....	51
4.1.3 Pro zábavu.....	53
4.1.4 Na hlídání a venčení.....	54
4.1.5 Pro adopci	55
4.2 VÝZKUM ČESKÝCH MOBILNÍCH APLIKACÍ	56
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	59
5 PROCES TVORBY APLIKACE	60
5.1 KONSTRUKCE APLIKACE	60
5.1.1 Wireframe	60
5.1.2 Prototypování.....	61

5.2	VIZUÁLNÍ DESIGN.....	62
5.2.1	Barevnost.....	62
5.2.2	Typografie	63
5.2.3	Ilustrace	63
5.2.4	Piktogramy a symboly.....	64
5.2.5	Logo a ikona.....	65
5.3	VÝSLEDNÁ APLIKACE.....	66
5.3.1	Lišta.....	66
5.3.2	Úvod do aplikace.....	67
5.3.3	Registrace	67
5.3.4	Domovská stránka.....	68
5.3.5	Výcvik	69
5.3.6	Procházky	71
5.3.7	Zdravotní průkaz	72
5.4	PREZENTACE A PROPAGACE	73
5.4.1	Plakáty	73
5.4.2	Video	76
5.4.3	Další materiály	76
ZÁVĚR		77
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....		78
SEZNAM OBRÁZKŮ		89

ÚVOD

Při výběru tématu mobilní aplikace zaměřené na výchovu psů mě vedla vlastní zkušenost. Jsem již několik let majitelkou psa, který se stal významnou součástí mého života a vyžaduje značnou pozornost. Z této potřeby vzniká myšlenka vytvořit aplikaci, která by mi usnadnila výchovu, výcvik a sledování zdravotního stavu mého čtyřnohého přítele.

Během let jsem vyzkoušela několik výcvikových kurzů, přičemž některé byly efektivní, zatímco jiné méně. Experimentovala jsem i s různými výcvikovými knihami a dalšími metodami, které měly pomoci s výcvikem. Na základě těchto zkušeností jsem se rozhodla vytvořit mobilní aplikaci jako součást své diplomové práce. Tato aplikace má za cíl podporovat majitele psů v efektivním výcviku jejich čtyřnohých společníků. Zároveň jsem se rozhodla začlenit do aplikace další aspekty, které jistě ocení každý majitel psa. Kromě výcviku se v aplikaci objevuje také motivace k pravidelným procházkám, kde pejskaři společně se svými mazlíčky zkusí překonat své limity. Další část aplikace je věnována sledování zdravotního stavu psa, zahrnující pravidelné návštěvy u veterináře, správné dávkování léků a další důležité aspekty péče o zdraví psa.

V teoretické části mé práce jsem se zaměřila na témata, která mi pomohla vytvořit funkční a užitečnou mobilní aplikaci pro výchovu psů. Nejprve jsem se věnovala historickému vnímání a zobrazování psů, jak se jejich podoba proměňovala od minulosti až po současné umění. V další části jsem zkoumala práce současných významných umělců, kteří se věnují především tématu psa ve své tvorbě. Dále jsem se zaměřila na to, jak se pes projevuje v oblasti grafického designu, například v logotypu útulku, veterinární kliniky nebo obchodu se psími potřebami. Ale hlavní pozornost jsem věnovala současnému trhu mobilních aplikací zaměřených na toto téma: jak fungují, jak vypadají a na co jsou zaměřeny.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 VIZUÁLNÍ ZOBRAZOVÁNÍ PSŮ V HISTORII

Psi byli a jsou trvalou součástí lidského života. Od nepaměti zasahují do kultury, náboženství, hudby, psychologie, módy i umění. Výtvarná kultura je jedním z míst, kde psi hráli významnou roli a byli zobrazováni a vnímáni různými způsoby v závislosti na období a společnosti. Psi byli zobrazováni v průběhu let jako symbol vedení, ochrany, loajality, věrnosti a lásky. Zde jsem v úvodu sepsala stručný přehled toho, jak se psi zobrazovali v průběhu historie.

1.1 Pravěk

Pes se stal součástí lidského života již v době pravěku. Tedy v období přibližně před 3 miliony lety až do doby přibližně 3500 před naším letopočtem. Tato symbióza pravděpodobně vznikla, když smečka vlků pronikla do tábora pravěkých lidí ve snaze najít potravu. Tímto způsobem vzniklo jedinečné pouto mezi vlky a lidmi, a pes se tak stal prvním zvířetem, které sdílelo život s člověkem, i když se v pravěkém umění vyskytuje jen zřídka. [1]

V pravěku byli psi vnímáni a zobrazováni především jako užiteční společníci lovců a sběračů. Často se objevovali na stěnách jeskyní ve formě malých soch představujících dětské hračky nebo na keramice. Hlavně však figurovali na jeskynních malbách a rytinách, kde byli vykreslováni vedle lovících lidí. Na těchto pravěkých obrazech byli psi vykreslováni jako silní a velcí jedinci plnící různé role, včetně boje, lovu a ochrany svých pánů před predátory a nepřáteli. Vzhledem k obtížnosti rozpoznání konkrétního plemene psa ve výtvarném díle se může pouze spekulovat o tom, o jaké plemeno se jedná. [2,3]

Jedním z příkladů zobrazení psa v pravěku jsou Skalní přístřešky Bhimbetka ve střední Indii, které obsahují některé z nejstarších jeskynních maleb na světě. Mezi těmito vyobrazeními, která nám poskytují pohled na lidský život před 10 000 lety, najdeme celkem 41 kreseb psů. Pro mě zajímavým nálezem je i obrázek muže, který vede psa na vodítku. [1,2]



Obr. 1 Jeskyní malba z jeskyně Bimbetka [4]

1.2 Starověk

Starověk je období, datované mezi 3500 př. n. l. až do roku 500 n. l., kdy vznikají první civilizace na Středním východě. Každá z těchto civilizací se vyznačuje specifickým vnímáním a zobrazováním psů. [5]

Egypt

Egyptské umění bylo podřízeno pevným pravidlům a normám, kde barvy nesly symbolický význam a text byl nedílnou součástí malovaných obrazů a rytin. Malby a reliéfy umístěné v hrobkách a palácích měly za úkol zachycovat různé scény z každodenního života. [6]

Nejčastěji se na těchto uměleckých dílech objevovaly záběry egyptské krajiny, rybáři při vytahování sítí, lodě s mnoha vesly, lovci, zemědělci při práci, hroši, pštrosi, kozorožci, palmy a aloe rostliny a další motivy. Zvířata hrála v umění významnou roli, zejména ve spojení s egyptskými božstvy. I psi měli své místo v egyptském umění. Šakalové obývali okraj pouště, kde Egypťané pohřbívali své zesnulé. Tito psi byli považováni za obávané, protože ohrožovali hroby. Později se však šakalí a psí božstva, jako Wepwawet a Anupew, stala ochránci pohřebišť. [6,7]



Obr. 2 Reliéf Egyptského boha Wepwaweta [4]

Mezopotámie

Země, která se nacházela mezi dvěma řekami Eufrat a Tigris. Mezopotámie, na rozdíl od Egypta, nenabízela jednotnou kulturu. Jedním z nejvýznamnějších pokroků bylo zavedení klínového písma, a díky dochovaným textům máme přístup k různým příslovím o psech. Mnohá z těchto přísloví zobrazovala vazby mezi psem a člověkem, například „ztracený pes je zlý, ztracený člověk je hrozný“. [9]

V mezopotámském malířství byl pes představován především jako silný ochránce domácnosti, dobytka a lovec zvěře. Současně byl často zobrazován jako společník bohů a uzdravovatel, často spojený s léčivou bohyní Gulu. Malby se v tomto období objevovaly zejména na stěnách paláců, v chrámech a na užitkových předmětech.

Kromě maleb byl pes častým motivem i v reliéfech a sochařství. Nejčastěji se objevoval jako samostatná soška, sloužící jako amulet chránící domov. [9]



Obr. 3 Pamětní deska zobrazující Gulu s jedním z jejích psů [10]

Řecko a Řím

Před řeckou kulturou existovaly Mínojská a Mykénská kultura. Tyto kultury byly zaměřené především na přírodu a válečná témata. V obou těchto kulturách pes nehrál výraznou roli. Naopak v řecké kultuře byl pes častěji zobrazován. Řecká kultura silně čerpala z egyptské a mezopotámské kultury, a proto se pes zde neprojevoval dramaticky odlišně. [9]

Pes se objevoval na vázách a jiných užitkových předmětech, kde byl zobrazován jako společník při hrách, v každodenním životě nebo jako lovec či společník bohů. V řecké mytologii byl pes často spojován s božstvy. Zvláště známým psem v řeckých bájích byl Kerberos, tříhlavý pes s hadím ocasem, strážce podsvětí, který vzbuzoval hrůzu u zemřelých. [9]



Obr. 4 Kerberos na obraze od Williama Blakea [11]

Historie Říma začíná pověstí o dvojčatech jménem Romulus a Remus z roku 753 př. n. l., které údajně vychovala kapitolská vlčice. Římané byli vášniví milovníci psů, které chovali jako své společníky a mazlíčky, přinášející radost a potěšení. [9]

Pes se stal významnou součástí římského sochařství, především na sarkofázích, které byly sochařsky zdobeny. Na těchto náhrobcích byl pes často zobrazován ležící ve společnosti pozůstalých. V Římě bylo božstvo rovněž významné a uctívané, podobně jako v Řecku. V Římě měla většina bohů lidskou podobu a byla často doprovázena zvířaty, která měla symbolický význam. Proto pes často figuroval po boku římských bohů. Jedním příkladem může být bůh lesů, polí a pastýřů Silvanus, často zobrazovaný s psem, symbolizujícím pastýřství. [9]



Obr. 5 Mozaika zobrazující Silvána se psem [12]

1.3 Středověk

Ve středověku se křesťanství rozšířilo a bylo uzákoněno vládcem Římské říše Konstantinem I. Velikým ve 4. století. S ním přišel často přísný náboženský vliv, ovlivňující formu umění. Motivy spojené se psem se objevovaly zejména v období gotiky, kdy nabývaly na významu především lovecké motivy. [9]

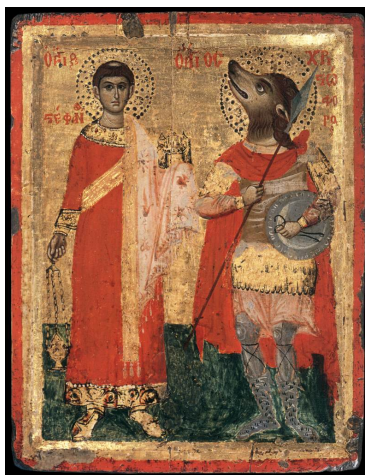
Středověké umění se nejprve projevovalo v katakombách, podzemních pohřebištích, nejčastěji ve formě nástěnných maleb. V těchto uměleckých dílech se uplatňovala především náboženská témata, a pokud byla zvířata zobrazena, sloužila jako jeden ze symbolů křesťanství. Každé zvíře představovalo něco jiného, ale pohled konkrétně na psy

byl v té době spíše negativní. Zejména v kontextu Nového zákona, kde byli nevěřící označováni slovem pes. Tato myšlenka se začala měnit až v pozdější době, kdy se zájem lidí začal více zaměřovat na pozemský život. [9]

Románský sloh

V 11. století vznikl románský sloh, kde byl uměleckým způsobem často zobrazován život Ježíše Krista, poslední soud, Kristus sedící na trůně nebo nanebevzetí. Zvířata v tomto období znovu nesla pouze křesťanský symbol. [9]

Pes se v tomto období objevil například v souvislosti s legendou o svatém Kryštofovi, který byl velmi často zobrazován s psí hlavou. Muži, kteří se znázorňují s psími hlavami jsou barbarští nepřátelé, kteří ohrožují Krista nebo ho nevnímají jako Božího syna. [13]



Obr. 6 Ikona sv. Štěpána a sv. Kryštofa [14]

Gotika

Dalším významným slohem středověku se stala gotika, která se začala formovat v polovině 12. století a pomalu navazuje na sloh románský. V rámci tohoto uměleckého směru získává pes své místo a objevuje se v umění, ačkoliv často pouze v okrajové roli. Pes se vyskytuje jak v sochařství, tak v malířství tohoto období. [15]

Jako konkrétní příklad, kde se pes v gotice objevuje, můžeme zmínit sochařský portál významné katedrály Notre-Dame v Paříži. Zde je pes zobrazen na levém portálu, jak si škrábe ucho [16]. Dalším příkladem s výjevem psa je katedrála Saint-Denis ve Francii, kde nalezneme mnoho náhrobků významných králů a knížat. Na těchto náhrobech jsou zobrazováni i se svými ženami, které mají u nohou psa, symbolizujícího jejich věrnost.[18]



Obr. 7 Pes na Katedrále Notre Dame [17]

V období gotiky dosáhlo knižní malířství vysoké úrovně, přičemž nejčastěji byly vytvářeny bible, rukopisy a kalendáře s ilustracemi pro každý měsíc. Konkrétním příkladem knižní ilustrace s motivem psa je kniha "Livre de chasse" (Lovecká kniha), sepsaná v druhé polovině 14. století hrabětem z Foix. Obsahovala rozsáhlé znalosti o lovu a zdůrazňovala, že zdravý stav psa je nezbytným prvkem úspěšného lovu. Kniha byla v budoucnu rozšířena o čtyři další knihy, včetně té o povaze a péči o psy a o pokynech pro lov se psy. [19]



Obr. 8 Ukázka z knihy Livre de chasse [20]

1.4 Novověk

V období novověku se objevilo mnoho změn ve srovnání se středověkem. Tyto změny se projevily nejen v politice, způsobu života a myšlení, ale také v umění. Hlavní změnou je, že se lidstvo odvrátilo od středověkých zvyků a striktního křesťanství. Začíná se dávat

větší důraz na člověka a pozemský život. A tato změna se výrazně projevuje v uměleckých stylech jako v renesanci nebo v baroku. [21]

V těchto uměleckých slozích se pes objevoval především v malířství, protože se stal nedílnou součástí života šlechtických rodin. Často se objevoval na loveckých obrazech nebo na portrétech šlechticů a jejich rodin jako symbol velkého bohatství. Na rozdíl od minulosti se pes již nezobrazoval negativně. [9]

Renesance

Od 15. století nastoupila renesance, jejímž hlavním cílem bylo znovuzrození antiky. Toto období představovalo výraznou změnu v postoji společnosti a umění k psovi. Na rozdíl od středověku, který se převážně zaměřoval na křesťanská témata, se v renesanci umělci opět zajímali o malování přírody, a tím i o zobrazení psa. [9]

Psi se v renesanci objevovali v umění častěji než dříve, a v některých případech se dokonce stávali hlavním motivem. V renesanci bylo vlastnictví psa vnímáno jako symbol bohatství, a pes se stal jakýmsi módním doplňkem, s nímž se šlechta často nechávala zobrazovat. Během 15. století rostl zájem o samostatné portréty psů, a stále častěji byli zachycováni i při sportovních akcích, například při lovech. Konkrétním příkladem může být obraz Lovci na sněhu od Vlámského malíře Pietra Bruegela staršího. Kde na levé straně tohoto obrazu můžeme vidět smečku psů, kteří pomáhají při lovu lidem. [9]



Obr. 9 Pieter Bruegel starší, Lovci na sněhu [22]

Baroko

Baroko je umělecký, ale i kulturní směr, který vznikl v Itálii a rozšířil se po celé Evropě, kde působil v 17. až 18. století. Hlavními rysy baroka jsou především dynamika, citovost, snaha o vyjádření pohybu ale také zdobnost a velkolepost. [23]

Zvířata se malovala v křesťanských a mytologických námětech. A zvířata se na obrazech objevovala především ze symbolických důvodů. Na obrazech z této doby najdeme hlavně koně a psy, jelikož právě oni byli součástí královské rodiny a rodin členů vyšší třídy.

Jedním z nejznámějších vlámských barokních malířů zvířat byl Frans Snyders, který spolupracoval s Petrem Paulem Rubensem a do jeho obrazu maloval právě zvířata, ale také ovoce nebo květiny. [6]



Obr. 10 Frans Snyders, Lov na divočáky [24]

1.5 Moderní doba

V moderní době, od druhé poloviny 17. století až po současnost, se vnímání psa výrazně nezměnilo. Pes se objevuje v různých oblastech, například ve zdravotnictví, kde pomáhá lidem se zrakovým postižením se orientovat v prostoru. Poskytuje psychickou podporu lidem s mentálním postižením. Běžně se setkáváme se psem i v hasičských, policejních nebo vojenských složkách. [25]

Dále je pes vnímán jako oddaný domácí mazlíček a důležitá součást rodinného života. Jsou společníky, kteří přinášejí radost a klid do každodenního života. V našich domovech přináší nejen lásku, ale také pocit bezpečí díky svým instinktům ochránce. Místo obecného popisu změny různých rolí psa v různých obdobích moderní doby se zaměřím na konkrétní díla umělců, kteří ve své tvorbě zkoumají a vyjadřují téma psa. [25]

Klasicismus / Romantismus / Realismus

V období klasicismu a romantismu se pes neobjevoval jako ústřední postava žádného významného uměleckého díla. Jelikož v období klasicismu byly objeveny nové památky z antického období, čímž se staly jako novým inspiračním zdrojem tohoto směru. V období romantismu také byla v obrazech absence zvířat. Kromě koní se jiná zvířata neobjevují. Tato absence zvířat nejspíše souvisí s romantickým pocitem osamění. [6]

V realismu se malíři zaměřují na současnou realitu, kterou mohou zrakem pozorovat. Řeší se hlavně sociální témata, ale při zobrazování reality se občas nějaká zvířata na obrazech objevovala. Psa můžeme konkrétně najít hned ve dvou důležitých dílech malíře Gustava Courberta. Prvním obrazem byl pohřeb v Ornans, kde bílý pes vyniká z tmavého pozadí. Nebo i na významném obraze Dobrý den pane Courberte malíř znázornil psa vedle postav. [6]



Obr. 11 Gustav Courbert, Dobrý den pane Courberte [26]

Impresionismus / Postimpresionismus

Impresionismus byl umělecký směr, který nastupuje po realismu a navazuje na jeho myšlenky znázornit realitu. Impresionistům šlo především o zachycení momentu a jeho atmosféry. Hlavními zobrazovanými tématy byly vodní plochy, město a pouliční život, divadlo, balet a moderní technika. Pes byl v impresionistických obrazech zachycen hlavně v lidské společnosti. Konkrétně psa najdeme na obraze Augusta Renoira Snídaně veslařů (Luncheon of the Boating Party). [6]



Obr. 12 Augusta Renoir, Snídaně veslařů [27]

Jak už v období impresionismu a poté i v postimpresionismu nebyly zvířecí motivy, včetně psů, vůbec běžné jako v některých jiných uměleckých stylech nebo v moderním umění. [6]

Symbolismus / Secese

Symbolismus je umělecké hnutí, které zobrazovalo věci, které nešly racionálně popsat. K tomuto vypomohla symbolika. Na rozdíl od jiných postimpresionistických směrů se umělci zaměřili hlavně na obsahovou stránku. Ústředním motivem symbolistických obrazů býval člověk, ale spousta z nich také využívala symboliku zvířat. [28]

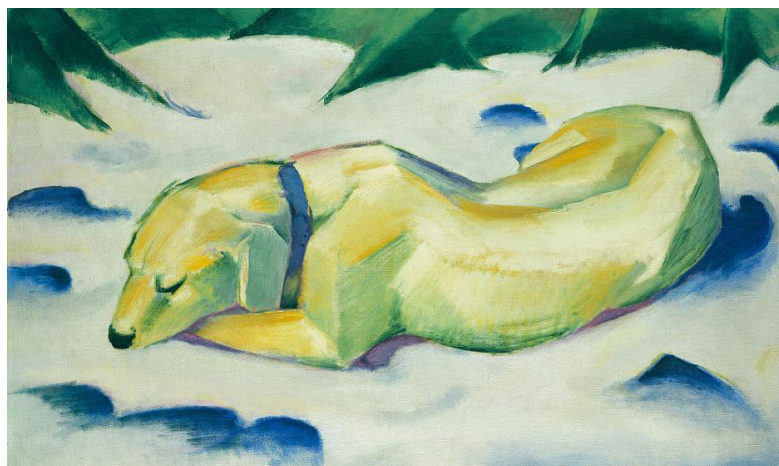
Secese je poslední mezinárodní umělecký sloh, který poznamenal všechna odvětví umění. Dělí se na dva rozdílné proudy, kterými byly florální a na geometrický. Navracejí se k dekorativní funkci umění. Zvířata v secesním umění nesla symboliku instinktů a vášní. Pes nebyl častým tématem, malovali se především ptáci, pro jejich vznešenost jako například labutě nebo pávi. [29]

Fauvismus / Expresionismus

Fauvismus je jediným uměleckým směrem, který má zvíře již ve svém názvu – šelma. To ale neznamená, že by fauvistickými tématy byla výhradně zvířata. I zde zvířata byla užívána jako symboly lidských vlastností, ale fauvistům šlo především o kompozici a barevnost na plátně. [6]

Expresionismus byl především německý umělecký směr, který vznikl jako protiklad impresionismu. Na rozdíl od předešlých směrů odmítal zobrazovat skutečnost a zaměřil se na vyjádření svých vlastních prožitků a pocitů. [30] Franz Marc byl expresionistický malíř,

který se věnoval hlavně malbě zvířat. Malíř se nesnažil zobrazovat to, jak zvíře opravdu vypadá, ale snažil se ukázat jeho duši. Tvořil především obrazy srnců a koní, ale kromě toho namaloval v letech 1910 až 1911 obraz s názvem Pes ležící ve sněhu. [31, 39]



Obr.13 Franz Marc: Pes ležící ve sněhu [32]

Konceptuální umění

Konceptuální umění je nevšední a experimentální způsob umělecké tvorby. Jedná se o umění, ve kterém je rozhodující myšlenka, ne provedení (obraz, socha). [33]

Jedním z umělců, kteří ve své konceptuální tvorbě využili psa, je česká tvůrkyně Martina Holá. Vytvořila projekt s názvem Psí dny. Výsledným dílem je sedmiminutový film, který ukazuje pátrání záchranářů po zaběhnutém psovi. Autorka zde ukazuje, jak člověk může propadnout emocím kvůli mediálnímu obrazu. [34]



Obr.14 Martina Holá: Psí dny [35]

Dalším umělcem, kterého by bylo dobré zmínit, protože i on ve své konceptuální tvorbě využil psa, je Belgičan Francis Alys. Vytvořil projekt s názvem Sběratel (The Collector). V tomto projektu umělec vláčel za sebou malého kovového pejška v ulicích Mexika, díky kterému posbíral všechny kovové předměty, které ležely na cestě. [36]



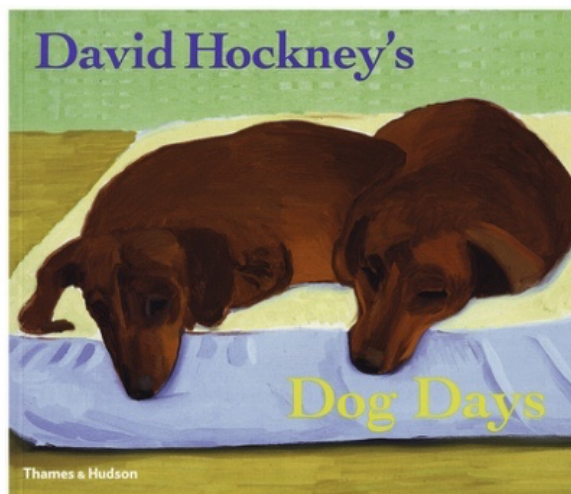
Obr.15 Francis Alys: Sběratel [37]

Postmoderní umění

Postmoderní umění zahrnuje umělecké směry druhé poloviny 20. století, kterými jsou abstraktní umění, pop art, minimalismus, abstraktní expresionismus, Performance, instalační umění, video art, Land art, digitální umění, op art či body art. Pro postmoderní umění je typické využití obyčejného předmětu nebo jeho části, ze kterých umělci skládají umělecké dílo. Nebo umělec vezme něco ze skutečného světa a zakomponuje to do svého díla, nebo to svým dílem rovnou nazve. Tímto způsobem umělci stírají rozdíly mezi vysokou a nízkou kulturou. [38]

Jezevčíci – David Hockney

Pop artový malíř během svého života vlastnil dva jezevčíky, kteří ho v jeho tvorbě inspirovali. Jmenovali se Stanley a Boogie. Během jejich života namaloval nespočet jejich portrétů, a dokonce několik z nich v roce 1998 využil k vydání vlastní knihy s názvem *Psí dny*. [39]



Obr. 16 David Hockney: Dachshundmania [39]

Cassius Marcellus Coolidge

Cassius Marcellus Coolidge je americký malíř, který je známý hlavně tím, že maloval psy. Přesněji namaloval celou sérii obrazů psů, kteří hrají poker. [40]



Obr. 17 Cassius Marcellus Coolidge: Poker Game [40]

Jeff Koons

Jeff Koons je americký postmoderní umělec, který se nejvíce proslavil svými zvětšeninami běžných předmětů, ale i zvířat. Jednou z jeho nejvýznamnějších prací jsou psi z nafukovacích balónků, které vytvořil z pestrébarevných nerezových plátů ocele. Nebo vytvořil obrovskou ekologickou sochu štěněte, která stále roste, protože je celá porostlá květinami. [39, 43]



Obr. 18 Jeff Koons: Puppy [41]



Obr. 19 Jeff Koons: Balloon Dog [42]

Keith Haring

Dalším malířem, který ve své tvorbě často využíval motiv psa, byl Američan Keith Haring. Jeho styl tvorby je snadno rozpoznatelný. Často využíval výrazné barevné plochy, které obtahoval černými konturami. Dalším prvkem, který se na jeho obrazech hojně vyskytoval, byli psi, u kterých je velmi těžké rozpoznat, co jsou za plemeno. Kromě čtyřnohých Haring dokonce maloval i psy, kteří stojí jako člověk na dvou nohách. Tito psi mj. odkazují na Egyptského boha Anubise neboli boha smrti. [39,44]



Obr. 20 Keith Haring [45]

2 STYLIZACE PSŮ V SOUČASNÉM UMĚNÍ

2.1 Způsoby zobrazování

Současná doba umělcům nabízí širokou škálu možností pro výtvarné vyjádření. Kromě tradičních technik, jako jsou malba nebo kresba, se umělci obrací i k moderním a netradičním způsobům tvorby. [46]

Mezi tradiční techniky patří kromě malby a kresby i sochařství, různé grafické techniky, koláže a spousta dalších. V současnosti jsou však stále populárnější moderní přístupy, jako je digitální kresba, pro kterou umělci využívají grafické tablety a softwary jako Photoshop či Procreate. Tato média nyní nacházejí uplatnění nejen v tvorbě knih a časopisů, ale také jako doprovodný design pro webové stránky a aplikace. [46]

I fotografie hraje v moderním výtvarném světě klíčovou roli, ať už jde o uměleckou fotografii, kde se experimentuje s kompozicí, světlem a stínem. Nebo o digitální úpravu fotografií pomocí počítačových softwarů. Kromě toho se umělci zapojují do multimediálního umění prostřednictvím instalací, performance art nebo interaktivních médií, včetně virtuální reality. Moderní umění zahrnuje také tvorbu graffiti a street art.

Díky této škále možností mají umělci ve 21. století obrovský prostor k experimentování s různými formami médií a tvorby. [46]

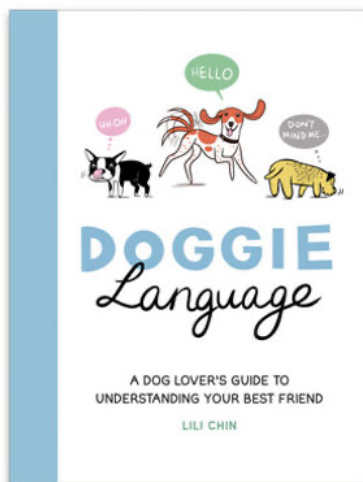
2.1.1 Ilustrace

Lili Chin

Lili Chin je umělkyně, která pochází z Malajsie, ale v současné době žije a tvoří v Americe, konkrétně v Los Angeles. Lili je známá hlavně svou ilustrací psů. K tomuto směru tvorby ji inspiroval její bostonský teriér Boogie. Kromě ilustrace psů se také okrajově věnuje ilustracím koček nebo i dalších zvířat. Ilustrace jsou vytvářeny různými technikami, jako je kresba pastelkami, fixami nebo malba akvarelovými, akrylovými a temperovými barvami. Ale především jsou její ilustrace plné humoru a nadsázky. [47]

Lili Chin získala popularitu zejména v oblasti výcviku psů díky své psí infografice, která je velmi užitečná v tomto oboru. Společně se svým manželem, spisovatelem, vydávají úspěšné knihy. Její první kniha nese název "Doggie Language", která byla přeložena do 16 jazyků, včetně češtiny pod názvem "Psí řeč". Tato kniha slouží jako slovník, který

pomáhá pejskařům porozumět jemným náznakům, jakými psi vyjadřují své emoce, potřeby a přání. (Na tuto knihu později navazuje kniha Kitty Language, která slouží zase jako slovník pro majitele koček) [47, 48]



Obr. 21 Lili Chin: Doggie Language [49]

Gemma Correl

Druhou výtvarnicí, která se často věnuje tématu života se psem, je britská karikaturistka a ilustrátorka Gemma Correll. Její výtvarný styl je charakterizován výraznou černou obrysovou linií, kterou později doplňuje barevnou výplní. Hlavní postavou v jejích ilustracích je pes mops, který se objevuje na většině obrázků a je také protagonistou několika knih, které napsala. Mezi její nejznámější knihy patří "Je to mopsův život" a "Mopsův průvodce etiketou". Obě tyto humorné knihy popisují, jak složitý, ale zároveň krásný je život se psem, zde konkrétně s mopsem. I její knihy jsou často překládány do českého jazyka. [50]



Obr. 22 Gemma Correl: Autoportrét s mopsem [50]

Jimmy Craig

Je ilustrátor a karikaturista v oblasti vtipných kreseb se zaměřením na téma zvířat. Získal si největší popularitu vydáním komiksové knihy s názvem "They Can Talk". Kromě vtipných ilustrací kniha obsahuje humorné příběhy ze zvířecího světa, od nepochopení žraloků až po komplikované vztahy mezi vámi a vaším psem. Jeho ilustrace jsou především postaveny na humoru. Vzhled je záměrně jednoduchý, aby vtipné myšlenky vynikly. Jsou to černobílé ilustrace, kde jediné zvíře má barevné provedení, což podtrhuje jeho výraz nebo komentář. [51]

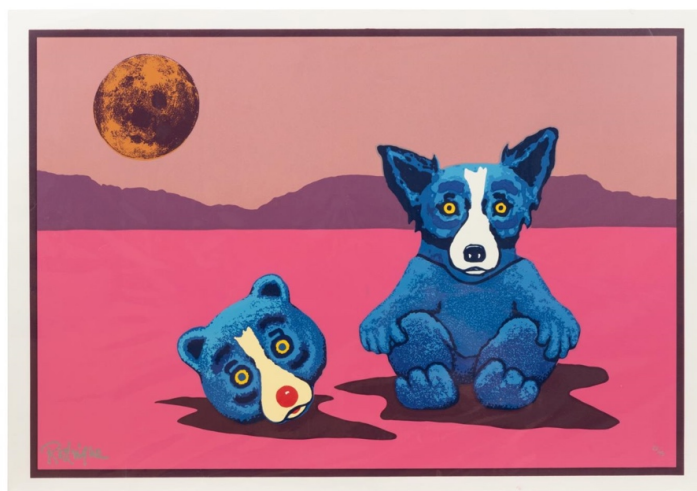


Obr. 23 Jimmy Craig: Komiks [52]

2.1.2 Malba

George Rodrigue

George Rodrigue byl americký umělec, především malíř, který začal svoji kariéru tvořením obrazů inspirovaných svým rodným státem Louisiana. Jeho díla zahrnovala žánrové obrazy, krajinomalby a témata spojená s touto oblastí. Největší popularitu ale získal až v devadesátých letech, kdy se začal věnovat sérii obrazů nazvaných "Modrý pes". Tyto obrazy vycházejí z tradiční cajunské pověsti o vlkodlakovi. Jako předlohu pro tyto obrazy použil svého psa Tiffaniho. I když byl ve skutečnosti černobílý, v jeho obrazech získal modrou barvu a jeho oči byly žluté. [53]



Obr. 24 George Rodrigue: Modrý pes & Modrý medvěd [54]

Justine Osborne

Justin Osborne je anglická malířka a vášnivá milovnice psů. Jak sama prohlašuje, malba psích portrétů jí přináší velkou radost. Věnuje se tématu psů od roku 2002 a kromě velkoformátových portrétů maluje také na hrací karty, keramiku nebo vytváří grafické listy. Je oblíbenou malířkou psích portrétů, protože spolupracuje s majiteli psů a snaží se, aby co nejlépe porozuměla charakteru a povaze každého psa, což následně promítá do svých obrazů. Její práce mají často stejný charakter. Pes je vždy v harmonické kompozici s jednobarevným a čistým pozadím. [55]



Obr. 25 Justine Osborne: Bloodhound Limited Edition Print [56]

Dean Russo

Dalším vášnivým umělcem a milovníkem zvířat, zejména psů, je Dean Russo. Pochází z Brooklynu v New Yorku. Ve svých obrazech vyniká výraznou barevnou paletou a aplikováním abstraktních vzorů, které aplikuje na zvířata. Zejména na malbu pitbulů.

Malíř často vypráví, že své rané umělecké období věnoval převážně malbě portrétů různých celebrit. Po přestěhování do Brooklynu však začal často pozorovat dva kokršpaněly, kteří mu sedávali pod okny a tím se stali jeho velkou inspirací. To byla jeho motivace začít malovat portréty těchto psů.

Dean Russo se kromě své malířské kariéry aktivně věnuje také záchranným aktivitám pro zvířata. Pravidelně se účastní charitativních sbírek a aukcí, s cílem zlepšit životní podmínky zvířat a zajistit jim nezbytnou péči, jakkoliv je to možné. [57]



Obr. 26 Dean Russo: Rex [58]

2.1.3 Fotografie

William Wegman

Tvorba Williama Wegmana začala, když dostal darem svého prvního psa výmarského ohaře, kterého pojmenoval ManRay. ManRay se hned stal centrální postavou Wegmanových fotografií a videokazet. S postupem času se psi v jeho životě střídali, a s tím se měnila i jeho tvorba. Wegman využíval svých psů nejen při fotografiích a videích, ale společně vytvořili i sérii dětských knih inspirovaných charaktery jeho psů,

jako jsou Popelka, Červená Karkulka, Moje město a další. Kromě pohádek se také věnoval tvorbě knih pro dospělé.

Jeho umělecká tvorba dosáhla velkého úspěchu a popularity, což vedlo k výstavám po celé Evropě a ve Spojených státech. Jeho práce byly vystavovány v renomovaných institucích, včetně Kunstmuzeu, Centre Pompidou, Whitney Museum of American Art a mnoha dalších. William Wegman, narozený v roce 1943, stále pokračuje v malbě, kresbě, natáčení videí a fotografování se svými současnými psy, kteří nyní nesou jména Flo a Topper. [59]



Obr. 27 William Wegman: Farmářské dny [60]

Elke Vogelsang

Umělkyně Elke Vogelsang, je známá pod pseudonymem Wieselblitz a pochází z Německa. Věnuje se fotografování portrétů zvířat, zejména v oblasti komerční fotografie. Elka využívá různé triky k získání pozornosti zvířat, často láká své modely dobrůtkami, což je běžná praxe každého majitele psa. Ale kromě toho se snaží porozumět specifickým zájmům každého psa, protože když je focení pro ně zábavné, vytváří se nejlepší fotografie. Komunikace s každým zvířetem je, podle umělkyně, klíčová, protože každý mazlíček má svou jedinečnou osobnost, kterou se Elke snaží promítnout do svých fotografií. [61]



Obr. 28 Elke Volesgang: Fotografie [62]

Elliott Erwitt

Byl americkým reklamním a dokumentárním fotografem francouzského původu, proslulým zejména svými černobílými fotografiemi absurdních situací každodenního života. Během své kariéry spolupracoval s řadou prestižních společností, včetně Magnum Photos, a přispíval do časopisů jako Look nebo Life. Fotografoval také důležité události, jako bylo setkání s Richardem Nixonem v Sovětském svazu v roce 1950, pohřeb bývalého amerického prezidenta Johana Fitzgeralda Kennedyho nebo inaugurace Baracka Obamy v roce 2009. [63]

I přes mnoho zásadních fotografií z dějinných událostí bylo jedním z jeho největších radostí během úspěšné kariéry fotografování portrétů psů. Tyto portréty se objevily ve čtyřech jeho publikacích. Jeho snímky psů jsou převážně humoristické a snaží se zachytit sílu okamžiku nebo osobnost našich čtyřnohých přátel. Mezi jeho nejznámější fotografie patří například pes sedící na požárním hydrantu a pozorující ulici pod sebou nebo pes sedící v autě, který zamyšleně hledí z okna. [63]



Obr. 29 Elliott Erwitt: Fotografie [64]

2.1.4 Další způsoby stylizace

Karen Nicol

Jedním z neobvyklých přístupů v moderní tvorbě je práce britské umělkyně Karen Nicol. Ve své tvorbě se věnuje především vyšívání. Od roku 2010 se hlavním tématem jejích výšivek stala zvířata, ale i psi. Pro tvorbu svých uměleckých děl Karen Nicol volí z různých zdrojů materiály, aby dosáhla požadovaného efektu. Někdy využívá recyklované materiály, které nachází na bleších trzích, a tím jim dává druhý život a nový význam. Jinak se obrací k haute couture, kde nachází inspiraci i materiály pro své náročné projekty. Haute couture je synonymem pro nejkvalitnější a často i nejdražší materiály, jako jsou drahokamy, perly či různé exotické látky, které dodávají jejím výtvorům nezaměnitelný lesk a luxusní vzhled. Takto spojuje tradiční techniky s moderními prvky, čímž vytváří díla, která oslovují nejen svou estetikou, ale i hloubkou a složitostí provedení. [65]



Obr. 30 Karen Nicol: Ukázka výšivky [66]

Generovaný pes umělou inteligencí

Mezi moderní způsoby tvorby se řadí i generování obrázku pomocí umělé inteligence. Proto jako jeden z příkladů je zde i obrázek psa, který vytvořila AI.

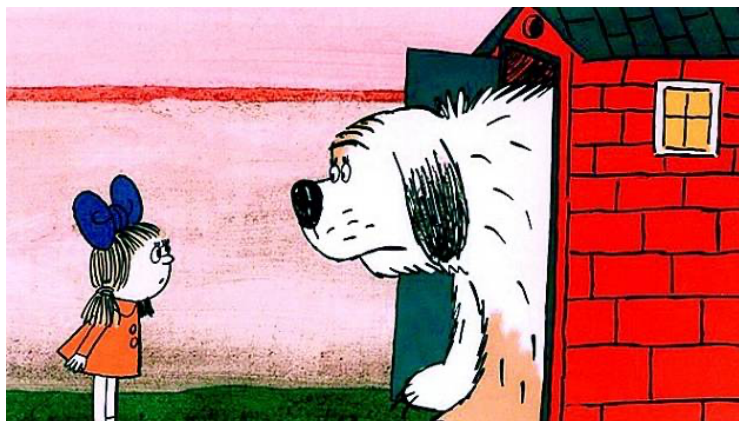


Obr. 31 Pes generovaný umělou inteligencí [67]

2.2 Zobrazování psa v České republice

Maxipes Fík

Mezi nejznámější zobrazení psa v České republice patří bezpochyby Maxipes Fík. Fík je hlavní postavou oblíbeného animovaného večerníčku, který měl premiéru již v roce 1976 a zůstává stále jednou z populárnějších pohádek u nás. Tento dětský seriál vypráví příběhy přerostlého mluvícího psa a malé holky Áji. Vizuální podobu celého večerníčku i Maxipsa vytvořil výtvarník Jiří Šalamoun. [68]



Obr. 32 Ukázka z večerníčku Maxipes Fík [69]

Seznam

Dalším psem, kterého v České republice viděl téměř každý buď v televizi nebo na internetu, je maskot webového prohlížeče Seznam.cz. Tato společnost využívá plemeno psa Jacka Russella teriéra již od roku 2003. V nedávné době se společnost rozhodla

o modernizaci vzhledu maskota a vytvořili realisticky digitální model, který má odrážet technologický základ firmy. [70]



Obr. 33 Maskot Seznam.cz [71]

Torzo psa – Adam Velíšek

Mezi volné umění, které obsahuje psa, patří dílo od sochaře Adama Velíška. Jedná se o sochu s názvem Torzo psa, která se nachází před divadlem Oskara Nedbala v Táboře. Sochy jsou betonoví bezhlaví psi, kteří měří na délku jeden metr a na výšku téměř půl metru. Psi jsou vystaveni na podstavcích, tak aby byli ve výši očí. [72]

Umělec Adam Velíšek se převážně ve své tvorbě věnuje tématu psa. Kromě bezhlavých soch v Táboře vytvořil například dílo s názvem Armáda. I zde se jedná o bezhlavé psy, které můžeme vidět v Brně na hradě Špilberk. [72]



Obr. 34 Adam Velíšek: Torzo psa [73]

3 PES V GRAFICKÉM DESIGNU

3.1 Symbolika zvířat

V oblasti grafického designu má symbolika zásadní význam. Týká se nejen barev a tvarů, ale také zvířat. Proto se chci zaměřit na to, jaký význam má pes a jak je možné to efektivně využívat v grafickém designu. Zvířata jsou běžně spojována s konkrétními vlastnostmi, které nejspíše vyplývají z mytologie, příběhů nebo z jejich anatomie. Například lev může symbolizovat královskou sílu, zatímco psi představují loajalitu. Značky tak často volí tyto symboly k přenášení specifických emocí a vlastností do svého loga. [74]

3.2 Symbolika psa

Symbolika psa v grafickém designu a v umění obecně může mít různorodé podoby. To, jak psa vnímáme, se liší v závislosti na kultuře, historii a individuálních asociacích jednotlivců. Ale pro většinu z nás pes představuje vlastnosti jako věrnost a oddanost, což může být využito v grafickém designu při prezentaci značky, která je věrná svým zákazníkům. Další specifickou vlastností mnoha plemen je schopnost ochrany svého majitele, což se může promítnout v designu firem poskytujících bezpečnostní služby. Některá plemena jsou známá svou hravostí a energií, což poskytuje inspiraci pro vytváření veselých a hravých ilustrací. V různých kulturách bývá pes považován za posvátné zvíře, což ho může stavět do role symbolu spirituality. Tato symbolika poskytuje designérům široké možnosti vyjádření a vytváření komunikativních vizuálních prvků. [74, 75, 76]

3.3 Současné vizuální identity zaměřené na psa

Existuje mnoho vizuálních identit, kde se objevuje symbol psa, a tyto identity mohou být zařazeny do dvou různých kategorií. Za prvé, existují identity, které se na psy vůbec nespecializují a využívají pouze to, co pes symbolizuje, jako je přátelství, láska a pohodu domova. Dále pak existují identity společností, které mají za součást své firemní strategie zaměření na psy nebo na jejich majitele. To může zahrnovat útulky, veterinární stanice nebo obchody specializované na zboží a potraviny pro psy. [74]

3.3.1 Útulky

Útulky jsou instituce, kde opuštěná nebo ztracená zvířata naleznou dočasný domov a péči. V oblasti grafického designu se vytváří především různé propagační a informační materiály, které mají za cíl přilákat pozornost potenciálních nových majitelů nebo získat finanční podporu pro zvířata bez domova. Tyto materiály by měly informovat o procesu adopce, nabízet informace o možnostech dobrovolnictví, podpoře finančními prostředky a prezentovat konkrétní zvířata, která se momentálně nacházejí v útulku. Jejich účelem je poskytnout pohled na fungování útulku a zároveň podporovat zapojení a podporu ze strany veřejnosti. [77]

Best Friends Animal Society

Společnost Best Friend Animal Society má již 35letou tradici od roku 1984. Jejím hlavním cílem je poskytovat útočiště opuštěným a týraným zvířatům, a dnes se stala předním hnutím prosazujícím ukončení zabíjení společensky nechtěných zvířat ve Spojených státech Amerických. Počet ročně utracených zvířat byl dosud snížen na minimum, s odhadovanými 355 000 za rok, což je výrazné zlepšení oproti předchozím 17 milionům. Best Friend Animal Society si klade za cíl dosáhnout úplného zákazu zabíjení do roku 2025. [78]

Jako značka, která se věnuje blahu a ochraně zvířat, se společnost prezentuje skrze své logo, na němž lze spatřit jednoduchý, avšak výstižný piktogram obličeje zvířete. Tento prvek spolu s optimistickou zářivou oranžovou barvou vytváří pozitivní a snadno zapamatovatelný vizuální styl, který podporuje ochranu zvířat. [78]



Obr. 35 Logo útulku Best Friends Animal Society [79]

BARC

BARC je nezisková organizace se sídlem v Asii, konkrétně na Bali. Název BARC je zkráceninou pro Bali Dog Adoption and Rehabilitation Centre, což přesně vystihuje zaměření této organizace na adopci a rehabilitaci psů. Od svého založení se BARC intenzivně věnuje záchraně psů. Dosud se úspěšně postarali o více než 4000 psů a momentálně poskytují péči více než 300 zachráněným psům a štěňatům. S ohledem na vysoký počet opuštěných a hladovějících psů v Asii se organizace BARC aktivně snaží změnit tuto situaci díky obětavosti dobrovolníků a sponzorským darům. [80]

Vizuální identita BARC je především spojena s jejich logem, na kterém je vyobrazen pes. Tento obraz má evokovat charakter organizace, které je primárně zaměřeno na záchranu psů a štěňat. Piktogram srdce místo oka psa v logu symbolizuje laskavost. Přestože by logotyp měl zdůrazňovat bezpečí, geometrický princip jeho tvorby může působit příliš stroze a vytrácí se v něm dojem laskavosti a péče o zvířata. Zdá se mi, že je potřeba vizuální identitě ukázat vřelost a péči, kterou organizace věnuje zachraňovaným psům. Možná by bylo vhodné přidat některé měkčí prvky do designu, které zdůrazní lásku k zvířatům. [80]



Obr. 36 Logo útulku BARC [81]

WAGS & WALKS

Jedná se o americkou neziskovou organizaci, která se zasazuje o záchranu opuštěných psů a zejména se snaží bránit eutanazii psů v útulcích z důvodu jejich přeplněnosti. Tato organizace byla založena v roce 2011 Lesley Brogovou, která aktivně usiluje o prolomení mylné představy, že bychom vždy měli volit štěňátka k adopci. Namísto toho zdůrazňuje noblesní myšlenku adoptovat psy různých plemen, velikostí a povahových vlastností ze zvířecích útulků, čímž můžeme zachránit životy. [82]

Pro podporu této myšlenky organizace vytvořila webové stránky, kde můžeme prohlížet všechny dostupné psy s jejich jmény, fotografiemi a popisy, včetně informací o jejich původu, věku a povahových rysů. Tímto způsobem máme možnost vybrat si psa, který nejlépe odpovídá našim preferencím. Kromě stránky pro adopci zde také prezentují své úspěchy a informace o tom, kde působí. [82]

Organizace Wags & Walks se prezentuje i skrze své jednoduché logo, které symbolizuje oddanost vůči psům. Vtipná hříčka v logu spočívá v tom, že ampersand je zamotané vodítko, na jehož konci najdeme piktogram psa. Tímto hravým způsobem se propojuje textový název s motivem vycházejícím ze světa psů.



Obr. 37 Organizace Wags & Walks [83]

3.3.2 Veterinární stanice

I když největším magnetem pro nové klienty ve veterinární stanici je zkušený veterinář, vizuální styl hraje také klíčovou roli při přitahování nových klientů a mimo to také vytváří přátelský a profesionální dojem. Vizuální identita by podle mě měla zahrnovat symbol zvířete (často se objevuje pes) a symbol péče, což umožní zákazníkům okamžitě rozpoznat, že se jedná o veterinární kliniku. Důležitý je také správný výběr barev; často se preferují barvy spojené s léčbou, jako jsou zelená, modrá a bílá, které přenášejí klid a důvěryhodnost. Tímto způsobem vizuální identita nese nejen estetickou hodnotu, ale také komunikuje odbornost, péči a přátelský přístup, což je pro klienty klíčové.

Vox

Identitu pro společnost Vox, specializující se na péči o domácí mazlíčky, vytvořil portugalský grafik Alex Monterio. Jeho design je zábavný a hravý, přičemž hlavní vizuální prvek spočívá v tom, že lze snadno přizpůsobit různým plemenům psů, a dokonce i koček.

Variabilita loga spočívá v tom, že písmeno "O" v logu může představovat různá plemena zvířat, a zbytek loga zůstává nezměněný, čímž si udržuje svoji nezaměnitelnost.

Dalším charakteristickým prvkem je barevné pozadí, které evokuje flíčky, symbolizující srst našich čtyřnohých kamarádů. Tato kombinace variabilního loga a hravého barevného pozadí přispívá k vytvoření rozpoznatelné vizuální identity pro společnost Vox. [84, 85]

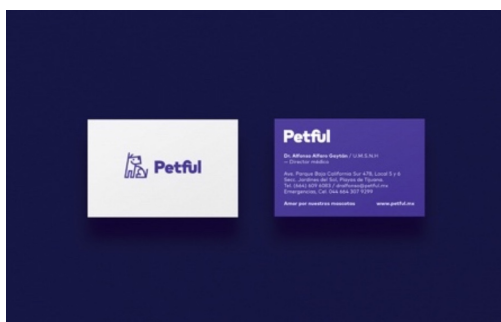


Obr. 38 Logo Veterinární stanice Vox [86]

Petful

Před více než 30 lety založil doktor Alfonso Alfaro veterinární kliniku s názvem PetFul. Vizuální identita této kliniky, vytvořená grafikem Diegem Negretem, odráží důležité hodnoty, které pro tuto kliniku mají zásadní roli. Lásku, péči, a především pocit bezpečí jak pro pacienty kliniky, tak i pro jejich majitele. [87]

Vzhled identity je postaven na geometrických piktogramech psů, které údajně designér Diego Negrete dlouhé hodiny pečlivě překresloval do skicáku. Teprve poté, když byl s výsledkem spokojen, piktogramy převedl do vektorové grafiky. K těmto ilustracím bylo vybráno písmo, které je snadno zapamatovatelné a vytvářející zajímavý kontrast mezi textem "PetFul" a geometrickými piktogramy. Logo je dále podpořeno neobvyklou barevnou paletou, v níž vyniká jasně fialová barva, symbolizující radost, a jemná zelená, reprezentující zdravotnické zařízení a poskytující pocit klidu. Spojením těchto prvků podle mě vzniká moderní a nadčasová identita značky. [88]



Obr. 39 Ukázka vizuální identity Veterinární stanice Petful [89]

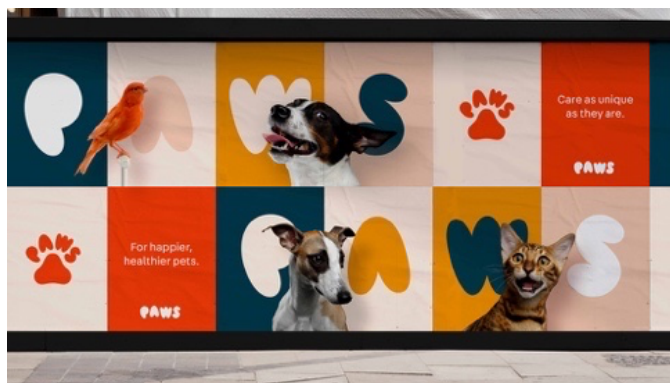
3.3.3 Obchody se zbožím pro psy

K vizuálním identitám, které se zaměřují na psy, neodmyslitelně patří i obchody se zbožím pro psy. Bez ohledu na to, zda jde o krmivo, oblečení, hračky, boudy nebo cokoli jiného souvisejícího, je klíčové přilákat zákazníky. Důležitými aspekty, které by měla vizuální identita obsahovat, jsou jasné symboly psů, jako jsou tlapky nebo kosti, nebo prvky, které jsou přímo dostupné k prodeji v daném obchodě. Dále je důležité vytvořit hravý design, který vyvolá u majitelů psů radost, kterou zažívají se svými mazlíčky. Toho lze dosáhnout pomocí zábavných ilustrací, hravé barevné palety a také pečlivě zvolené typografie.

Paws

Paws je online obchod s prodejem krmiva, který funguje na území Spojeného království. Tento obchod se vyznačuje originalitou v dodávání krmiva ve formě balíčků s přesnými denními porcemi. Tímto způsobem společnost zajišťuje stoprocentní čerstvost krmiva. Firma jako bonus za každý nákup krmiva daruje potraviny do psích útulků. Dále Paws má dlouhodobý plán rozšířit své portfolio a nabízet krmivo i pro jiná domácí zvířata a také rozšířit svou nabídku o další produkty zaměřené na péči o naše mazlíčky. [90]

Nejdůležitějším prvkem celé vizuální identity je poutavá, baculatá typografie, která je uspořádána tak, aby vytvářela symbol psí tlapky. Logo je kromě toho doplněno o horizontální variantu, ve které je použita pouze tato originální typografie a tato varianta se využívá v případě, když je potřeba použít logo v menší velikosti. V propagačních materiálech je logo doplněno roztomilými fotografiemi domácích mazlíčků. Kontrast mezi vektorovou grafikou a fotografiemi působí zábavně a vytváří neobvyklou, ale funkční vizuální identitu, která jistě přilákala mnoho nových klientů. [90]



Obr. 40 Ukázka vizuální identity Paws [91]

Mungo & Moud

V Londýně v roce 2005 vznikl obchod s potřebami pro kočky a psy. Společnost, kterou založili manželé Michael a Nikola Sacher, se zaměřuje na výrobu stylových a designových doplňků pro naše domácí zvířata. Výrobky jsou tvořené pouze z přírodních materiálů, design je nenápadný, ale kreativní. Vizuální identita kopíruje vzhled prodáváných produktů. Je také velmi jednoduchý, čistý, ale i nápaditý. Logo vzniklo ze spojení dvou písmen M, které jsou v názvu. Tyto dvě písmena společně tvoří hravým způsobem geometrický piktogram zvířete. [92]



Obr. 41 Logo designového obchodu Mungo & Moud [93]

The Foggy Dog

Společnost The Foggy Dog vyrábí originální produkty pro naše domácí mazlíčky výhradně z recyklovaných materiálů (především z plastových lahví nebo z přepracovaných zbytků látek). Design jejich výrobků je hravý, barevný a na látkách se objevují často výrazné vzory nebo ilustrace. Proto jejich grafický design je naopak střídmý. Logo je pouze černobílá ilustrace psa, která je ale vtipně doplněna o název firmy. Text The Foggy Dog tvoří torzo těla psa a písmeno F naznačuje jeho ocas. [94]



Obr. 42 Logo The Foggy Dog [95]

3.3.4 Vizuální identity se symbolikou psa

Pes se často objevuje nejen ve vizuálních identitách veterinárních klinik a obchodů s granulami, ale také v jiných kategoriích, kde pes nebo majitel psa nejsou hlavní cílovou skupinou. A to je především díky jeho specifickým charakteristikám. Psa často můžeme vnímat různými způsoby, a proto na závěr uvedu i několik neobvyklých značek, kde se pes objevuje.

Sportovní Týmy

Spousta sportovních týmů, jak ve světě, tak i v České republice, často využívají symboliku psa jako zvířecího maskota, který představuje sílu, odhodlání i týmového ducha.

Yale Bulldogs

Jedním z nejznámějších příkladů, kdy se pes objevuje v logu jako maskot některého ze sportovního týmu, je určitě maskot univerzity Yale. Původní buldok, kterého univerzita měla byl Handsome Dan, kterého si univerzita pořídila již v roce 1889 a až dodnes je tato pozice stále obsazována. Dnes je již Handsome Dan IXI a byl vyhlášen maskotem 18. března 2021. Toto logo se neobjevuje pouze na fotbalových zápasech, ale i v televizních filmech a seriálech. Logo bylo využito například v oblíbeném seriálu Gilmoreova děvčata nebo seriálu Super drbna. [96]



Obr. 43 Logo Yale Bulldogs [95]

IceDogs Niagara

Dalším sportovním týmem, který má ve svém logu psa jsou kanadští hokejisti, kteří se jmenují Ice Dogs. V logu je plemeno psa Bulteriéra, po vzoru slavného psa bývalého spolumajitele týmu Dona Cherryho. [96]



Obr. 43 Logo hokejového týmu Ice Dogs Niagara [97]

Bezpečnost a Ochrana

Dalším odvětvím, kde se ve vizuálních identitách často objevuje pes, jsou bezpečnostní služby nebo organizace zaměřené na ochranu. Tyto služby využívají symboliku psa jako znak věrnosti, pohotovosti, a hlavně ochrannářských instinktů.

Bulldog security

Bulldog security je společnost z Anglie, která se věnuje instalaci bezpečnostních systémů do domácností. Zde pes v logu funguje jako asociace hlídačského psa v domě. [98]



Obr. 44 Logo společnosti Bulldog security [99]

Guard Dog Security

Společnost Guard Dog Security působí v několika oblastech týkajících se bezpečnosti, které zahrnuje nabídku hlídačských služeb na různé události, zabezpečení domů a vozidel, a využívá dokonce 400 cvičených psů. V logu má pes symbolizovat nejen své hlídačské

a ochranné vlastnosti značky, ale také představuje, že společnost využívá psy ve své profesionální práci. [100]



Obr. 45 Logo společnosti Guard Dog Security [101]

3.4 České značky zaměřené na psy

Barnaby

Barnaby je český e-shop, který se zaměřuje především na prodej a výrobu hraček pro kočky a psy. V jejich sortimentu se objevují především minimalistické a designérské produkty, které nenápadně zapadnou do domácnosti každého chovatele. Tyto skutečnosti se odrážejí v jednoduchém, ale funkčním logu, kde chytrým způsobem se propojí pes i kočka a zároveň logo ukazuje čistotu designu nabízených produktů. [102]



Obr. 46 Logo Barnaby [103]

Zlínský útulek pro zvířata v nouzi

Ve zlínském útulku pro zvířata v nouzi můžeme najít až 80 psů a 40 koček a občas zde mají i dočasně hendikepovaná volně žijící zvířata. Jelikož se jedná o útulek, tak se do designu příliš neinvestuje a veškeré peníze se použijí na jídlo a potřeby zvířatům. Útulek má pouze žluté logo s hlavou psa. Studenti UTB každoročně pořádají vánoční akci s názvem „Němá tvář“. Doprovodné materiály k této události bývají kreativně zpracované studenty Fakulty multimediálních komunikací. [104]



Obr. 47 Logo zlínského útulku [105]

Veterinární klinika Medipet ve Zlíně

Medipet je veterinární klinika, která se nachází ve Zlíně. Jedna z mála místních klinik má vypracovaný vizuální styl. V první řadě klinika využívá logo, ve kterém najdeme linkou nakreslená tři zvířata, která na sebe navazují. Jedná se o psa, kočku a ptáka. Díky tomu zákazníci hned vědí, že klinika se nespécializuje pouze na jeden druh zvířete. Logo je doplněné o modrozelenou barevnou paletu, která evokuje nemocniční prostředí. Medipet aktivně komunikuje s majiteli svých pacientů prostřednictvím sociálních sítí. Často přidávají příspěvky s aktuálními informacemi na webové stránky, na Facebook, Instagram nebo na YouTube profil. [106]



Obr. 48 Logo Veterinární kliniky Medipet [107]

4 MOBILNÍ APLIKACE ZAMĚŘENÉ NA PSY

Jelikož většina z nás jsou milovníci zvířat, tak vzniká mnoho mobilních aplikací navržených způsobem, aby nám usnadnily život s našimi mazlíčky. Tyto aplikace mohou být zaměřeny na výchovu a výcvik, péči o zdraví a lékařskou pomoc, nebo nabízet zábavu a podporu při mnoha dalších činnostech, například při hledání ztracených mazlíčků nebo při hledání nového člena do rodiny.

Existuje řada aplikací specializovaných na výcvik, výchovu a péči o psy. Jejich oblíbenost často souvisí s osobními preferencemi majitelů psů a potřebami konkrétních zvířat. Níže jsem uvedla některé z nejlepších a často využívaných aplikací, které se zaměřují na tyto oblasti.

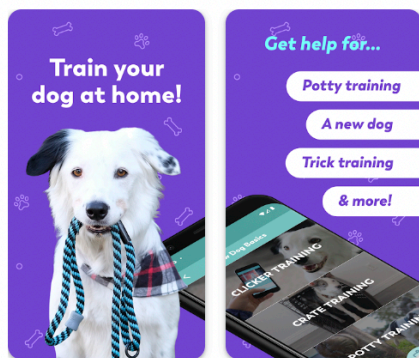
4.1 Celosvětový výzkum

4.1.1 Pro výcvik

Nejznámější a nejvíce využívané mobilní aplikace pro pejskaře, které se zaměřují zejména na výcvik jejich psů jsou Puppr a Dogo. Obě aplikace se snaží docílit stejných cílů, a to pomoci nejlépe, nejsnáze a nejzábavnější cestou naučit vaše psy nové triky. Ale obě tyto aplikace mají odlišné způsoby, jak toho docílit a každá z nich je určena pro jiné uživatele. [107, 108]

Puppr

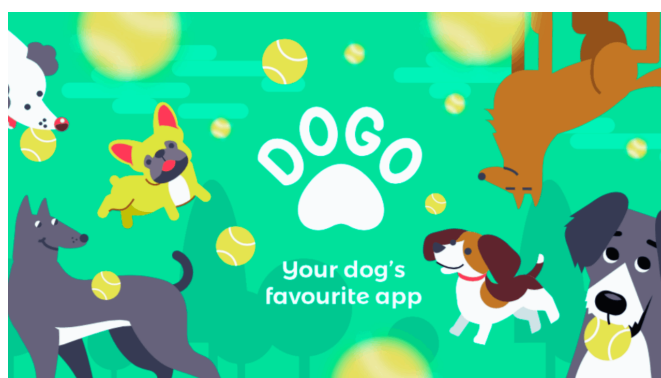
Aplikace Puppr je primárně určena majitelům psů, kteří dosud žádného psa neměli a chtějí si ho sami vycvičit. A proto se v úvodu klade důraz na výchovu zejména štěňat a budování vztahu s nimi. Aplikace poskytuje více než sto lekcí ve formě videí, které předvádí Sara Carson, uznávaná jako jedna z nejlepších instruktorek na světě. Taktéž aplikace nabízí online chat s trenéry, což uživatelům umožňuje získat cenné rady velmi rychle a jednoduše. Lekce zahrnují jak základní, tak pokročilé triky. Aplikace je zdarma ke stažení a obsahuje rozsáhlé množství volně dostupných lekcí. Pro pokročilé lekce je však po absolvování základních lekcí vyžadováno zaplacení. Uživatelé mají možnost zvolit měsíční nebo roční plán předplatného, nebo si jednotlivé lekce zaplatit individuálně. [107, 108]



Obr. 49 Ukázka mobilní aplikace Puppr [109]

Dogo

Aplikace Dogo nabízí přes 120 lekcí s neomezenou zpětnou vazbou od trenérů. Součástí je úvodní dotazník, který vám umožní určit vaši aktuální úroveň a navrhne vhodné lekce pro vašeho psa, díky čemuž můžete sledovat váš pokrok. Prvních sedm dnů je možné využívat aplikaci zdarma; po této době je nutné platit předplatné buď měsíční nebo roční. Aplikace umožňuje vytvořit více účtů pro majitele více psů a obsahuje srozumitelné ilustrace a videa. Dále poskytuje možnost zaslat video odborníkovi ke zhodnocení. [107, 110]



Obr. 50 Ukázka ilustrací z aplikace Dogo [111]

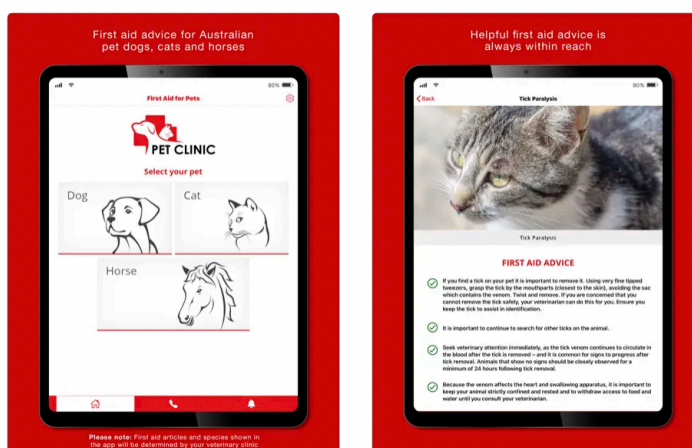
Aplikace Puppr je především navržena pro nováčky ve výcviku psů, kteří hledají jednoduché a bezplatné lekce. A aplikace Dogo je spíše vhodná pro ty, kteří jsou ochotni investovat do výcviku psa a chtějí získat zpětnou vazbu od odborníků. Tato aplikace je ideální i pro ty, kteří chtějí zahrnout do výcviku více psů. [107]

4.1.2 Pro zdraví a bezpečnost

Kromě toho, aby byl náš pes dobře vychovaný a poslouchal každý náš povel, je také mimořádně důležité sledovat jeho zdraví. Proto existuje několik aplikací zaměřených na zdraví psů, které majitelům mohou pomoci sledovat a spravovat zdravotní stav svých mazlíčků. [108]

First Aid For Pets

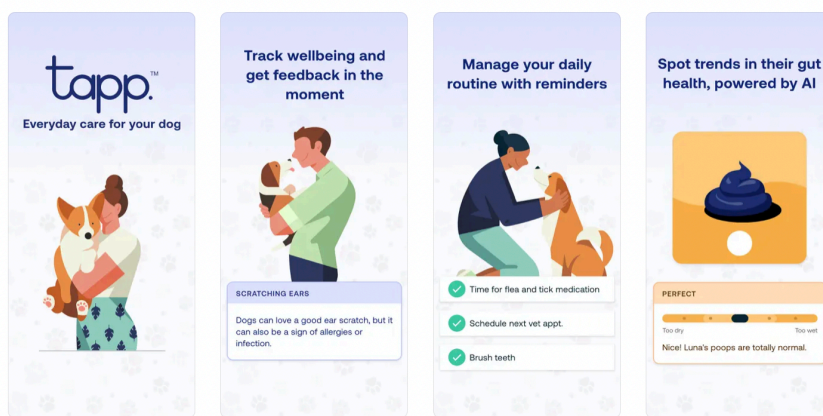
Americký Červený kříž vytvořil mobilní aplikaci s názvem "First Aid for Pets" (První pomoc pro domácí mazlíčky), která vám poskytne rady, co dělat v případě nouze, dokud není k dispozici veterinář. Aplikace funguje hlavně jako online kurz první pomoci, který si můžete procházet ve svém vlastním tempu. Aplikace obsahuje 25 běžných situací, které se mohou vyskytnout, a poskytuje návod, jak reagovat – od léčby ran a kontroly krvácení po péči o dýchání a postupu při srdeční zástavě. Navíc obsahuje informace o preventivní péči. Aplikace je zcela zdarma, a navíc informuje o tom, jaké vybavení by měl mít majitel zvířete doma v případě krizové situace (převrácení pro zvíře, vodítko, jídlo, lékařské záznamy, léky). [108, 112]



Obr. 51 Ukázka mobilní aplikace First Aid For Pets [113]

Tapp

Tapp je aplikace, která usnadňuje péči o zdraví našeho domácího zvířete. Je založena především na umělé inteligenci, která využívá znalostí veterinářů, odborníků na výživu zvířat a vědců. Aplikace pokrývá několik kategorií jako je zdraví střev, ústní hygienu a celkovou pohodu mazlíčka. Pomocí kamery našeho telefonu můžeme snadno provádět kontroly těchto aspektů. Stačí vyfotit ústní dutinu nebo výkaly našeho mazlíčka, a umělá inteligence nám poradí, co je třeba změnit, jak se o něj starat, nebo zda je vše v pořádku. [114]



Obr. 52 Ukázka mobilní aplikace tapp [115]

4.1.3 Pro zábavu

I když je nezbytné mít doma zdravého a poslušného mazlíčka, není méně důležité zajistit mu dostatečnou zábavu. A proto vzniklo několik aplikací, které majitelům pomáhají poskytnout svým mazlíčkům potřebnou mentální a fyzickou zábavu.

Dog2Dog

Aplikace Dog2Dog je první sociální síť určená pro majitele a milovníky psů. Zde si můžete vytvořit svůj osobní profil a navázat kontakt s ostatními pejskaři. Stejně jako na jiných sociálních sítích, zde máte možnost sdílet fotky svých mazlíčků, psát komentáře, a dokonce se domluvit na společných procházkách s dalšími členy této komunity. [116]

Sounds proof puppy training

Pokud máte doma psa, který je citlivý na různé zvuky, můžete si nainstalovat aplikaci s názvem „Sounds proof puppy training“ neboli zvukově odolný výcvik štěňat. Jedná se o aplikaci, která simuluje zvuky, se kterými se můžete běžně setkat na ulici a na které jsou psi často citliví, jako jsou sirény, trubení aut nebo štěkot jiných psů. Díky této aplikaci se váš pes postupně naučí reagovat na různé zvuky ve svém prostředí, a venku ho již nic nepřekvapí. [117]



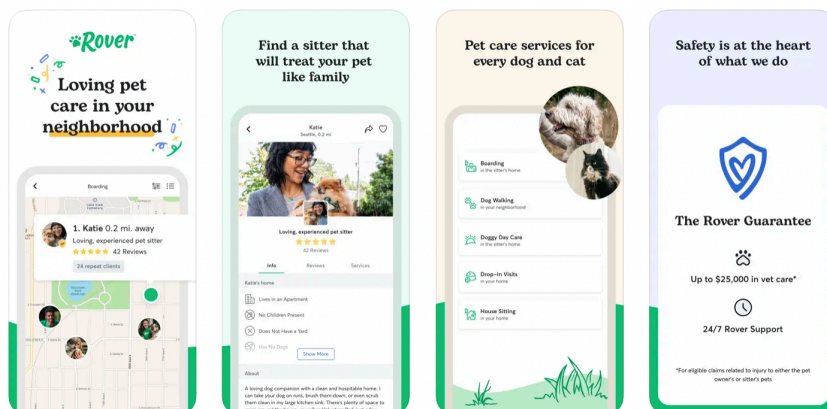
Obr. 53 Ukázka mobilní aplikace Sound Proof Puppy Training [118]

4.1.4 Na venčení a hlídání

Mobilní aplikace pro venčení a péči o psy jsou ideální nejen pro páníčky v době jejich zaneprázdnění, ale také pro nadšence do psů, kteří si sami nemohou pořídit pejska. Těmto lidem umožňují hlídat nebo vyvenčit psy a zároveň za tuto službu obdržet finanční odměnu. Mezi dvě nejoblíbenější aplikace pro péči a venčení mazlíčků patří Rover a Wag. Mezi nimi existují drobné rozdíly, ať už jde o platební údaje nebo nabízené možnosti péče. [108, 119]

Rover

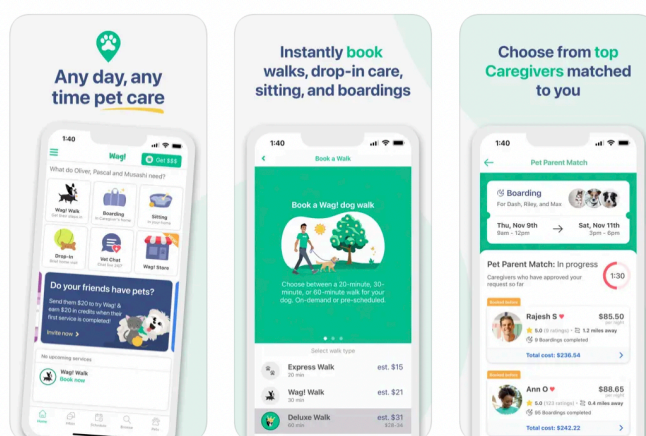
Po instalaci aplikace je prvním krokem vyplnění osobních údajů. To zahrnuje kontaktní informace, fotografii, nabízené nebo požadované služby a sazbu za tyto služby. Také uvádíte, kdy máte čas na venčení, jaké máte zkušenosti a další relevantní informace. Po dokončení tohoto procesu můžete buď kontaktovat někoho, kdo by se mohl postarat o vašeho mazlíčka, nebo očekávat, že vás někdo kontaktuje ohledně poskytnutí nebo využití služeb. [108, 119]



Obr. 54 Ukázka mobilní aplikace Rove [120]

Wag

Aplikace Wag je velmi podobná aplikaci Rover, ale s výrazným rozdílem – nabízí možnost získat platbu nejen za hlídání a procházky se psy, ale také za poskytování výcviku psů. I zde je nutné před začátkem využívání této aplikace si vytvořit vlastní profil, kde uvedete základní informace o sobě a svých zkušenostech (kontaktní údaje, časové možnosti, fotografie a další). Aplikace funguje na principu, že majitelé psů vybírají pomocníky pro své mazlíčky na základě hodnocení, které získali od předchozích klientů, členů rodiny nebo přátel. Také se vybírají na základě nabízených služeb, které klient potřebuje pro svého mazlíčka. [119]



Obr. 55 Ukázka mobilní aplikace Wag [121]

4.1.5 Pro Adopci

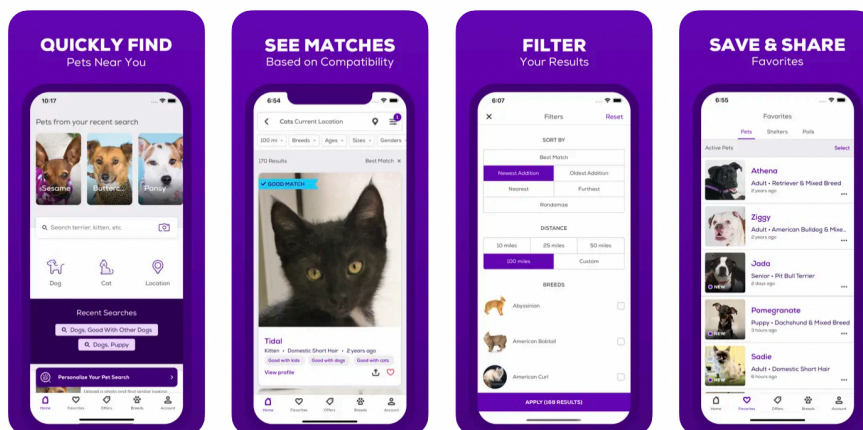
Velmi užitečné, a hlavně šlechetné jsou aplikace, které vám poskytují možnost adoptovat si mazlíčka, který touží po novém domově. Tento typ mobilních aplikací se neomezuje pouze na psy, ale zahrnuje i jiná domácí zvířata. Ale i přesto do této kategorie zapadá.

Petfinder

Tato aplikace je mimořádně přehledná a umožňuje snadné vyhledávání mezi až stotisícem mazlíčků v útulku, včetně psů, koček, šteňat, králíků, ptáků a dalších, které jsou k adopci k dispozici. Je však důležité zmínit, že tato aplikace aktuálně pokrývá pouze oblast Severní Ameriky. Navzdory širokému výběru zvířat vám umožňuje filtrovat výsledky podle vašich kritérií. Můžete vyhledávat podle druhu zvířete, plemene, velikosti a dalších specifikací.

Díky možnosti nastavení kritérií se vám zobrazí pouze ty možnosti, které odpovídají vašim preferencím. Aplikace také poskytuje možnost navázání kontaktu s konkrétním útlukem

nebo chovnou stanicí a položení otázek zaměstnancům pro další užitečné informace. Každé zvíře k adopci má vytvořený osobní profil, kde naleznete klíčové informace o jeho povaze, jeho charakteristických rysech, věku a dalších důležitých aspektech. To vám umožňuje lépe porozumět potenciálnímu novému členovi vaší rodiny. [122]



Obr. 56 Ukázka mobilní aplikace Petfinder [123]

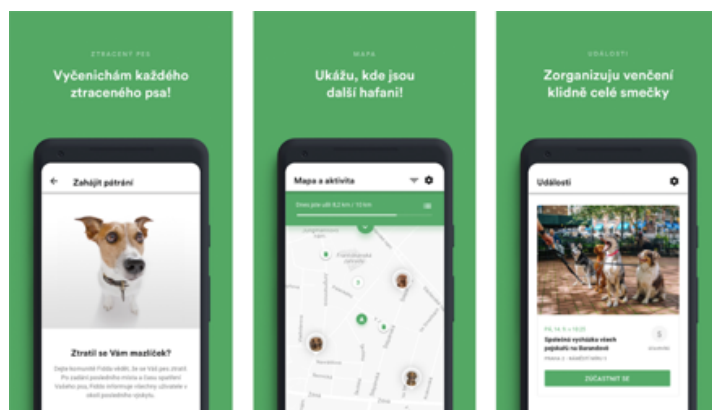
4.2 Výzkum českých mobilních aplikací

Česko je národem, který je plný milovníků zvířat. Proto i na našem území vzniklo několik užitečných a kvalitně vytvořených aplikací pro život se psy, ale i jinými zvířaty.

Fiddo

Jednou z nejvýraznějších českých mobilních aplikací zaměřených na psy je Fiddo, vytvořená Davidem Navrátillem. Aplikace se původně specializovala na rychlé vyhledávání ztracených psů, což poskytovalo majitelům účinný nástroj pro návrat ztracených mazlíčků domů. S postupem času byly do aplikace přidány další užitečné funkce, jako je interaktivní mapa pro vyhledávání veterinářů, míst sáčků na exkrementy nebo restaurací, které majitelé mohou navštěvovat se svými psy.

Ačkoliv je momentálně aplikace nedostupná, pracuje se na jejím vylepšení a očekává se, že nová verze přinese rozšířené možnosti. Plány na budoucnost zahrnují také zavedení nových funkcí, jako jsou magazín s informacemi o péči o psy, televizní vysílání s relevantními tipy a radami, a dokonce i psí seznamka, která spojí majitele s podobnými zájmy svých psů. Tímto způsobem aplikace nejenže poskytuje užitečné nástroje pro péči o psy, ale také vytváří prostředí pro sdílení zkušeností a navazování nových psích přátelství. [124, 125]

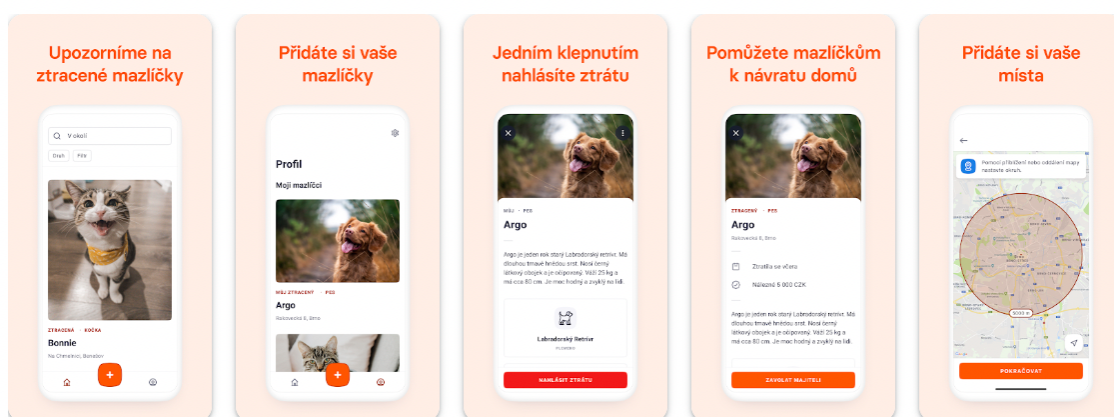


Obr. 57 Ukázka mobilní aplikace Fiddo [126]

Yaga

Další česká aplikace je navržena pro účinné hledání ztracených domácích mazlíčků. Jejími tvůrci jsou Martina Šálek a Petra z ie Bona. Principem fungování této aplikace je vzájemná pomoc mezi majiteli zvířat, kteří jsou ochotni zapojit se do společného úsilí při nalezení ztracených psů nebo jiných zvířat. Stačí stáhnout aplikaci, vyplnit relevantní údaje o ztraceném mazlíčkovi a využít sílu komunity při jeho nalezení.

V době, kdy byla tato aplikace vytvořena, byly k dispozici pouze Facebookové skupiny a webové stránky pro hledání ztracených zvířat. Aplikace efektivně zkrátila dobu potřebnou k lokalizaci ztracených mazlíčků a poskytuje rychlý a efektivní nástroj pro pomoc ve stresujících situacích. Ačkoliv je zaměřená na všechny druhy domácích zvířat, může si ji nainstalovat kdokoli, kdo chce aktivně přispívat k úsilí o nalezení ztracených mazlíčků a poskytnout pomoc majitelům v jejich obtížné situaci. [127]



Obr. 58 Ukázka mobilní aplikace Yaga [128]

Tlappka

Další mobilní aplikací, která je zaměřená na psy a vznikla na území české republiky, je „Tlappka“. Za jejím vznikem je trojice majitelů a milovníků psů Pavlína Rochová, Zdeněk Topič a Michal Kardač. Hlavní úlohou aplikace je pomoci a v některých případech i zastoupit veterináře. Uživatelé zde mohou konzultovat zdravotní problémy svých psů pomocí online chatu nebo videohovoru přímo v aplikaci. Podle mě je největší výhodou aplikace to, že spousta zvířat se bojí chození do ordinací a tímto je pak nemusíme vůbec stresovat. Používáním této aplikace také omezíme čekací dobu v čekárnách veterinárních ambulancí a lékařům zbude více času na opravdu akutní případy. [129]

Mimo jiné v úvodu aplikace si nastavíme jméno našeho psa, váhu a plemeno. Díky tomu nám aplikace hlídá i na jaké zdravotní problémy náš pes může být náchylný, jak tomu předcházet, kolik by měl pít, jíst a spoustu dalších užitečných rad. [129]

Vzhled aplikace je čistý, přehledný a doplněný o jednoduché, ale zajímavé vektorové ilustrace jak psů, tak i veterinářů. Podobu ilustrací zrcadlí i logo, ve kterém je vtipně nakreslený pes s kočkou a tvoří svými těly tvar srdce. A zajímavým prvkem aplikace je i název, který se skládá ze slova tlapka a appka.



Obr. 59 Ukázka mobilní aplikace Tlappka [130]

II. PRAKTICKÁ ČÁST

5 PROCES TVORBY APLIKACE

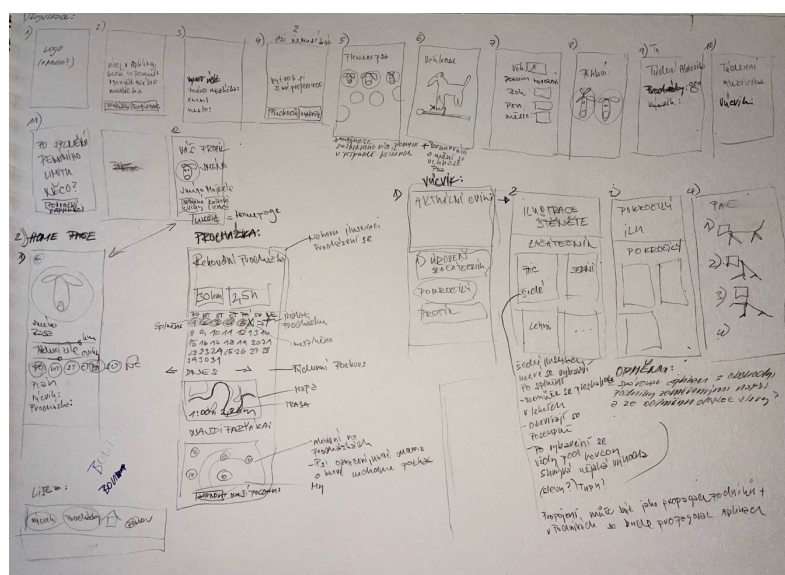
Tvorba mobilní aplikace začala sepisováním mých nápadů, tak i nápadů jiných lidí z mého okolí, kteří vlastní psa nebo i více psů. To mi pomohlo zjistit, co by aplikace měla obsahovat a čím by mohla usnadnit životy majitelů psů. Tyto věci jsem si zaznamenala na papír a později převáděla do počítačového programu Figma, kde jsem vytvořila prototyp. Do aplikace jsem navrhla i vizuální identitu a aplikaci jsem dala k testování mým přátelům. Konkrétní fáze navrhování blíže rozvedu v textu níže.

5.1 Konstrukce aplikace

Do konstrukce aplikace jsem zahrнула vše, co bych já, jako majitelka psa, využívala, co mi poradilo mé okolí, ale také jsem využila poznatky z výzkumu mobilních aplikací, které jsou zaměřené na psy z teoretické části mé práce.

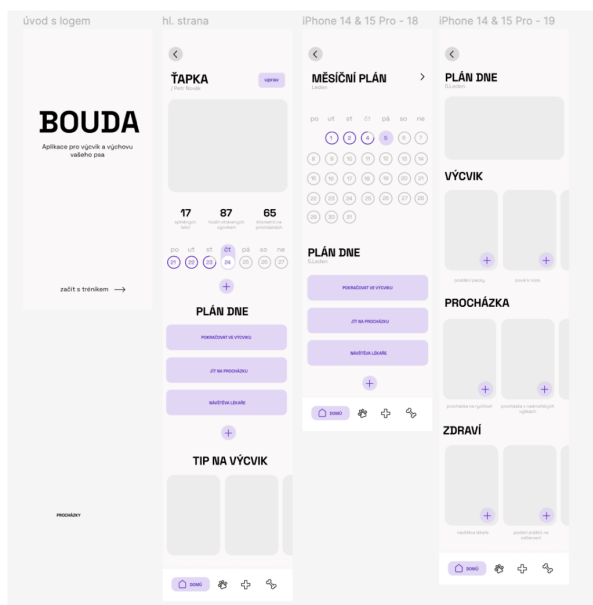
5.1.1 Wireframe (ux design)

V první fázi tvorby aplikace jsem si nejdříve určila vše, co by mohl každý majitel psa potřebovat a využívat. Potom, co jsem si toto upřesnila, jsem aplikaci rozdělila do tří základních částí. První je zaměřená na výcvik nejběžnějších triků a povelů. Druhá část se zaměřuje na venčení, procházky, a hlavně na motivaci. Poslední částí je zdravotní průkaz, který obsahuje zejména zdravotní informace o našich psech, ale i o veterináři. Tyto kapitoly konkrétně rozvedu v další kapitole.



Obr. 60 První skica aplikace Bouda [131]

Pokračovala jsem náčrtem myšlenkové mapy, do které jsem si rozkreslila vše, co by každá z částí měla obsahovat. Podle tohoto hrubého návrhu jsem začala tvořit wireframe, nejdříve tužkou na papír a později v počítači. Což je už konkrétní model aplikace bez vizuální části.

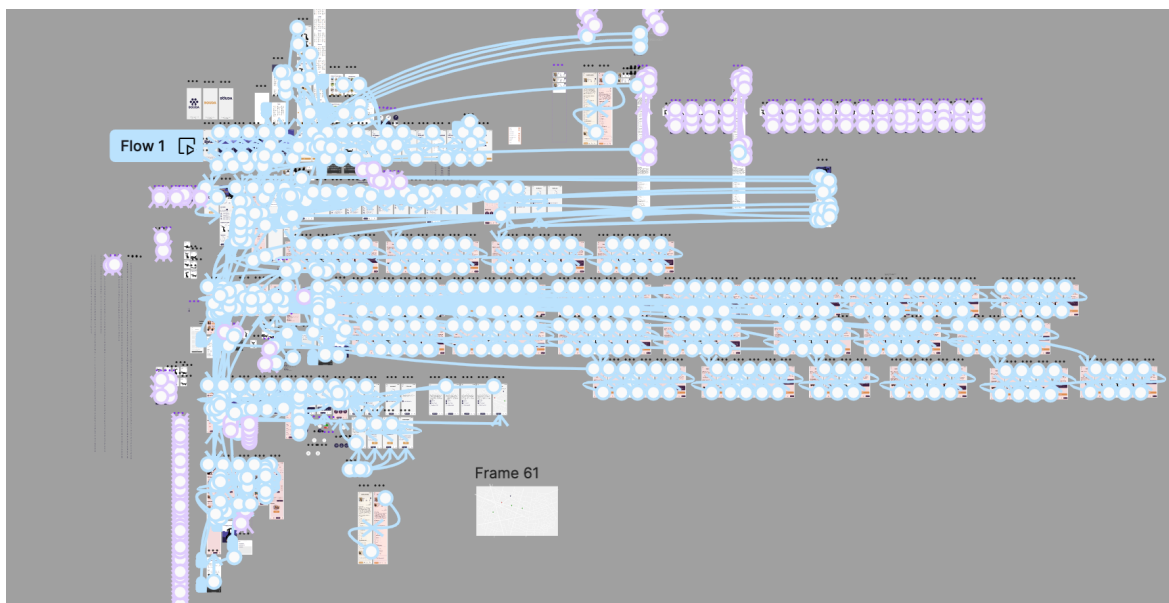


Obr. 61 Wireframe [132]

5.1.2 Prototypování

Po upřesnění stavby aplikace, jsem zahájila prototypování. Začala jsem mezi sebou propojovat prvky, které mají spolu komunikovat. To mi umožnilo vytvořit funkční model. A hlavně mi to pomohlo aplikaci lépe odprezentovat i přesto, že se nejedná o opravdovou aplikaci, ale pouze o prototyp.

Tento prototyp jsem nechala otestovat několika svými přáteli, kteří rovněž mají doma psa. Požádala jsem je, aby mi poskytli zpětnou vazbu ohledně návrhu, kterou jsem později zohlednila a aplikaci podle nich ještě upravila. Poté, co jsem byla s obsahem spokojená a věděla jsem, že aplikace zahrnuje všechny potřebné prvky, jsem na závěr přidala grafické prvky, aby měla aplikace nejen funkční, ale i vizuálně atraktivní podobu.



Obr. 62 Prototypování [133]

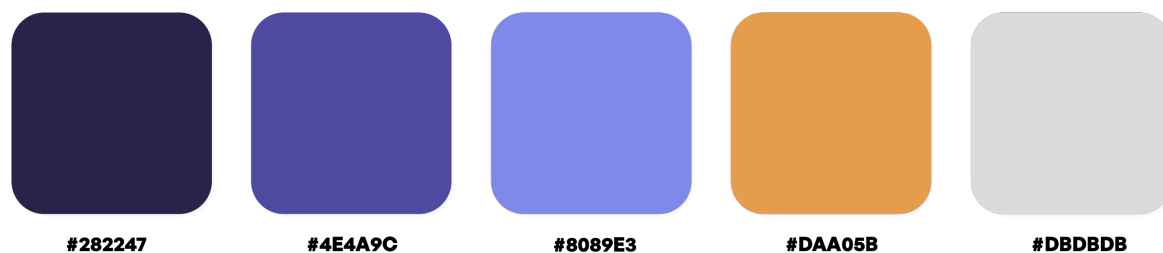
5.2 Vizuální design

Po vytvoření kostry mobilní aplikace jsem se pustila do navrhování vizuálního stylu. Od začátku této práce jsem věděla, že vizuální identita musí být zajímavá pro široké publikum. Vzhled aplikace nesměl být příliš dětský a hravý, ale ani příliš strohý a konzervativní, neboť majitelé psů mohou být ze všech věkových kategorií.

5.2.1 Barevnost

Barevnost jsem si zvolila téměř na začátku, protože jsem ji již okrajově využívala i k tvorbě wireframu a prototypu. V počáteční fázi pro mě byla užitečná. Díky tomu jsem logicky vytvořila různobarevná tlačítka a ulehčila uživatelům orientaci v aplikaci. Veškerá „klikatelná“ tlačítka jsou oranžová, označené prvky jsou tmavomodré a neoznačené bílé.

Barevnost jsem zvolila kontrastní. Tento kontrast vytváří tmavá modrofialová s jejími dalšími světlejšími odstíny. Modrofialová je doplněná o doplňkovou oranžovožlutou barvu, která aplikaci dodává hravost a veselost, tak jako naši psi nám.



Obr. 63 Barevná paleta aplikace Bouda [134]

5.2.2 Typografie

Font jsem vybrala z internetové stránky Google fonts. Rozhodla jsem se tak, protože mi to umožnilo jednoduché vložení písma do aplikace a mám jistotu, že se všem uživatelům písmo bude zobrazovat na různých zařízeních stejně. Dalším důležitým kritériem při výběru fontu byla podmínka, aby měl českou diakritiku a zvýrazňoval rozdíly mezi jednotlivými řezy. Proto jsem zvolila písmo s názvem General sans, které je dílem norského typografa Frode Hellanda. Písmo má velké množství řezů, což mi umožnilo ho v aplikaci využít k sazbě delších čitelných textů a nadpisů, ale zároveň bylo dost zajímavé i k tvorbě loga.

General Sans Regular

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh CHch Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1 2 3 4 5 6 7 8 9

General Sans Bold

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh CHch Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1 2 3 4 5 6 7 8 9**

Obr. 64 Písmo General Sans [135]

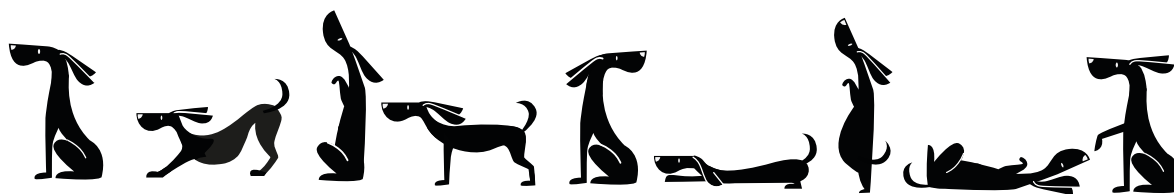
5.2.3 Ilustrace

Vizuální styl aplikace je především založený na ilustracích. Ilustrace vznikly stylizací mého psa výmarského ohaře jménem Barney. Proces tvorby probíhal tak, že jsem z fotky mého psa, který předvádí nějaký cvik, vytvořila siluetu a tu jsem později stylizovala do ilustrace.



Obr. 65 Vznik ilustrací [136]

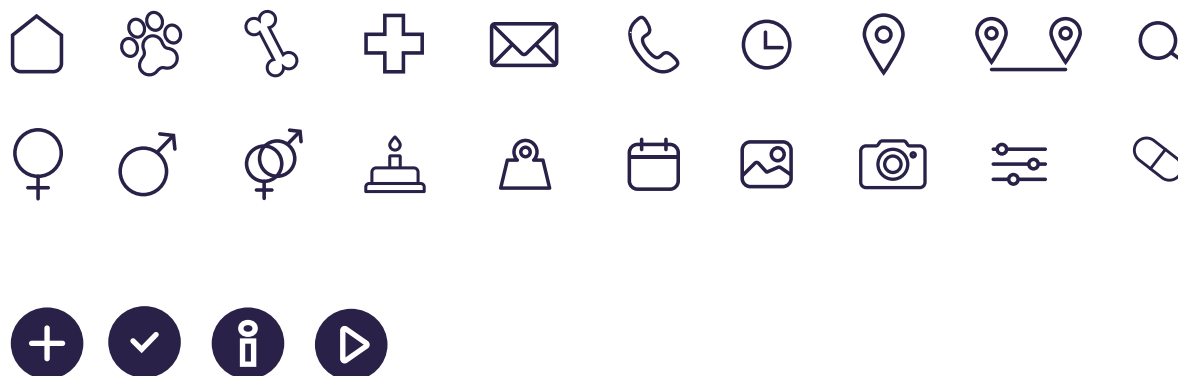
Ilustrace jsou jednoduché a černobílé, protože nebyly využívány pouze jako dekorativní prvek aplikace, ale i jako infografika ve výcvikové části aplikace, podle které svého psa učíme nové triky.



Obr. 66 Ukázka hotových ilustrací [137]

5.2.4 Piktogramy a symboly

Pro aplikaci jsem vytvořila i sérii piktogramů, které usnadní orientaci uživatele v aplikaci. Jedná se jak o piktogramy informativní a navigační. Všechny ikonky jsem navrhla pouze v lince, aby byly čitelné i v malé velikosti na obrazovce mobilního telefonu.



Obr. 67 Piktogramy [138]

5.2.5 Logo a ikona

Název aplikace jsem zvolila Bouda. Jedná se o slovo, které se úzce pojí se psy a symbolizuje jejich domov, stejně tak jako tato aplikace. Logo je vytvořené ve dvou variantách. První je logotyp, který obsahuje celý název a je ozvláštněn tím, že písmeno „O“ má přidáné psí uši, což má připomínat psa.

Obr. 68 Logotyp Bouda [139]

Druhá varianta loga vznikla z důvodu, že aplikace potřebuje i ikonku, která se zobrazuje na tapetě našich telefonů. Kvůli čtvercovému formátu jsem zde využila pouze stylizované písmeno O ve tvaru psí hlavy.



Obr. 69 Ikonka aplikace Bouda [140]

5.3 Výsledná aplikace

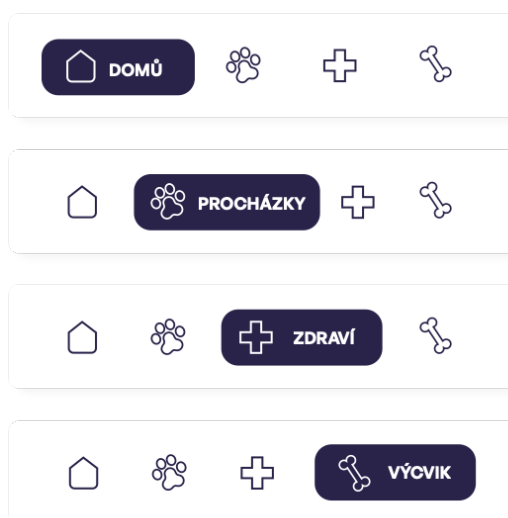
Výsledná aplikace se skládá z registrace, z domovské stránky a ze tří hlavních částí. V této kapitole popisují konkrétně všechny tyto části, které aplikace obsahuje a čím může být aplikace užitečná pro majitele psů.



Obr. 70 QR code aplikace Bouda [141]

5.3.1 Lišta

Důležitým panelem, který se objevuje ve všech částech aplikace, je spodní lišta. Jejím hlavním úkolem je jednoduše a rychle provést uživatele třemi základními částmi aplikace, ale i domovskou stránkou.

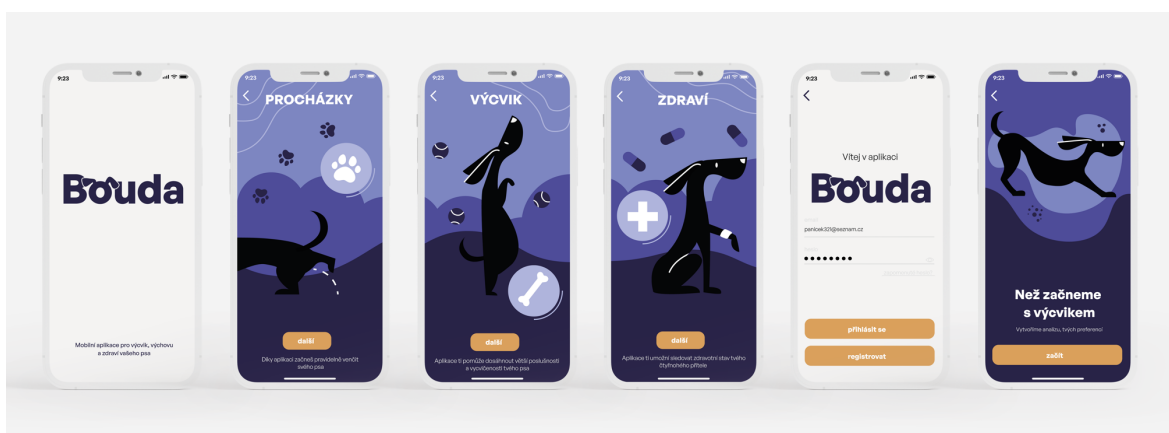


Obr. 71 Navigační lišta [142]

5.3.2 Úvod do aplikace

Když se aplikace poprvé spustí, objeví se nejdříve logo s velmi krátkým a stručným textem o aplikaci. Vzápětí se ve třech snímcích s ilustracemi představí jednotlivé části aplikace, které uvnitř najdeme: zdraví, výcvik, procházky a stručným textem jsou dovysvětleny.

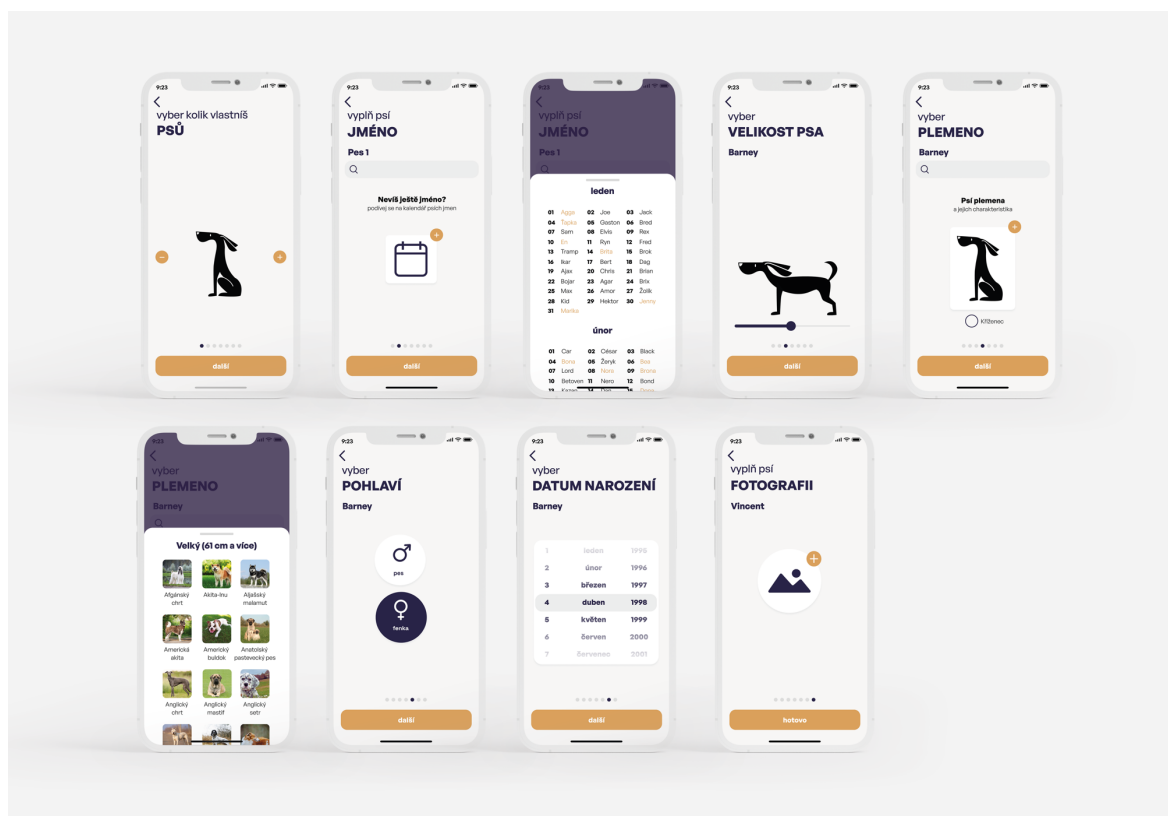
V dalším kroku se zobrazí obrazovka s přihlášením. Pokud již má uživatel účet vytvořený, může pokračovat přímo na hlavní domovskou stránku aplikace. Nebo klikne na tlačítko registrace a tam si vytvoří svůj nový účet a nastaví si své preference.



Obr. 72 Úvod do Aplikace [143]

5.3.3 Registrace

Uživatel před tím, než začne aplikaci plně využívat, musí projít několika kroky pro registraci. Při registraci si každý může aplikaci přizpůsobit svým potřebám. To zahrnuje několik otázek, díky kterým je aplikace osobnější. Otázky se týkají základních informací, kolik psů uživatel vlastní, jejich psí jména, jakého je pes plemene, pohlaví a datum narození. Kromě toho se zde i objevuje možnost nahrání fotografie psa, kterou bude uživatel v aplikaci často vidat.



Obr. 73 Registrace Aplikace [144]

5.3.4 Domovská strana

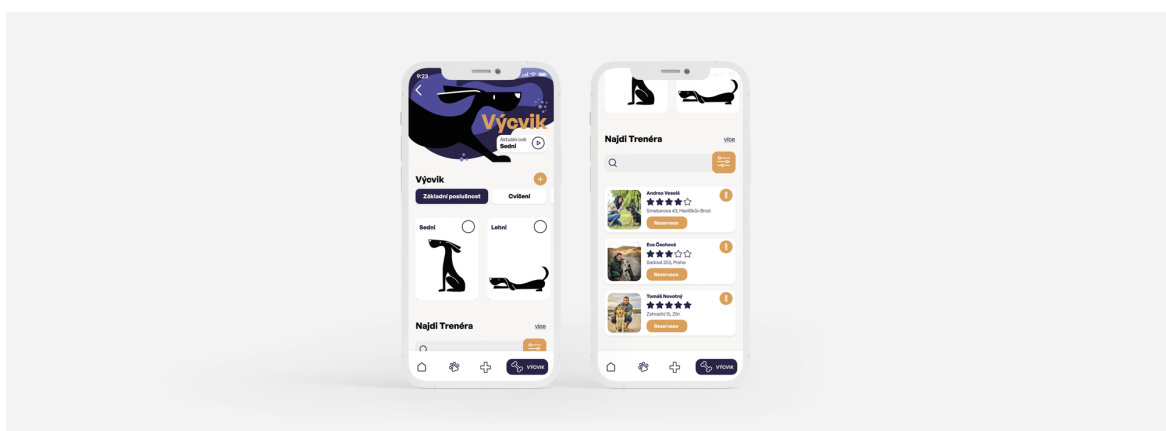
Po opakovaném zapnutí aplikace se domovská stránka načte vždy jako první, to znamená, že je výchozí. V úvodu se zobrazí ilustrace psa i s pozdravem „Vítej Páníčku“ a fotografie vlastněného psa nebo psů. Kliknutím na tuto fotografii nás aplikace přesměruje na očkovací a zdravotní průkaz psa. Kromě toho v hlavní části najdeme věci, které jsou nejčastěji využívané a je důležité je mít hned na začátku. Objeví se zde náš denní a měsíční plán, který si můžeme nastavovat a poté plnit a odškrtnávat. Domovská stránka také nabízí možnost pokračovat rovnou na aktuální plán výcviku, který se zrovna se psem učíme nebo plnit výzvy, které se týkají venčení. Dovysvětlím je v další kapitole.



Obr. 74 Domovská stránka [145]

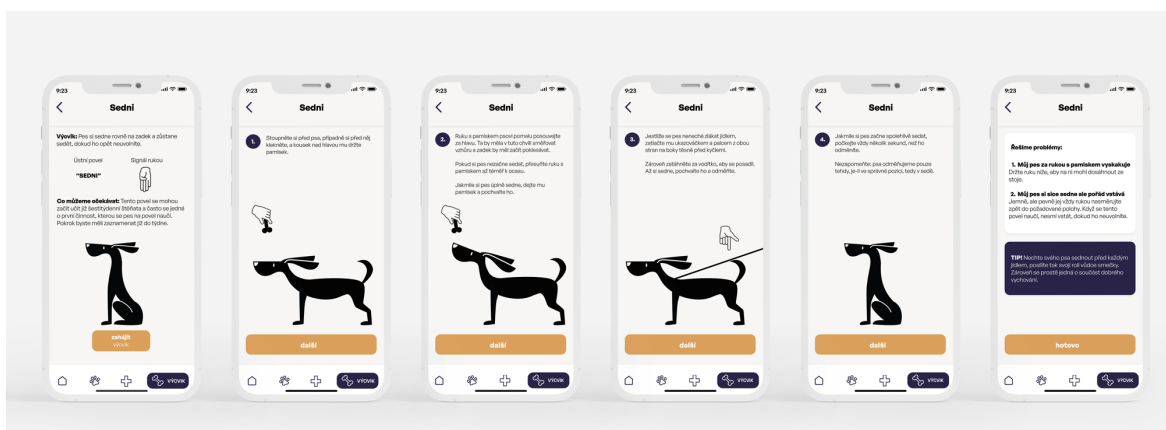
5.3.5 Výcvik

Jednou ze tří stěžejních částí aplikace je výcvik. Každý majitel učí svého psa různé cviky a povely. Zde jsem vytvořila různé návody na povely a ty jsem rozřadila do čtyř různých kategorií podle podobnosti a obtížnosti. První kategorie „Základní poslušnost“ zahrnuje cviky, které by měl zvládnout každý pes. Mezi tyto povely patří sedni, lehni, ke mně a zůstaň na místě. Další kategorie s názvem „Cvičení“ se zaměřuje spíše na cviky, které jsou pro psa fyzicky náročnější, a proto jsem zde zahrнула povely přines, ukloň se, odmítni a zamávej. V třetí kapitole „Zábavné triky“ najdeme povely, které budou bavit nejen našeho psa, ale i nás. Zařadila jsem sem povely kulhej, dělej mrtvého, válej sudy a balancuj. A do poslední kapitoly „Oblíbené triky“ jsem zařadila povely, které jsou mezi majiteli psů oblíbené, jako jsou například dej pac, drž, popros a štěkej.



Obr. 75 Hlavní strana výcviku [146]

Každý jeden cvik je znázorněn pomocí ilustrací psa. V úvodu vždy přesně popisují, jaký cvik jdeme našeho psa učit, jaký slovní povel nebo znak ruky na to budeme využívat, základní informace, které o povelu potřebujeme vědět a ilustrace psa, jak má pozice psa při tréninku vypadat. Cvik vysvětlují psí ilustrace, které jsou doprovázené textovými pokyny, ve kterých je spousta užitečných rad. Návod, jak správně postupovat při tréninku, jsem čerpala z knihy 101 psích triků, která je dílem psí trenérky Kyry Sundace a fotografa Nicka Saglimbeni. Na závěr je vždy přidána sekce „řešíme problémy“, ve které jsou vyjmenované nejčastější chyby, které dělá pes a my kvůli tomu nejsme schopni výcvik dokončit. Na závěr je zde i sekce „tip“, kde uživatel zjistí, kdy je třeba dobré tento trik využívat nebo jak často ho procvičovat.



Obr. 76 Návod povelu [147]

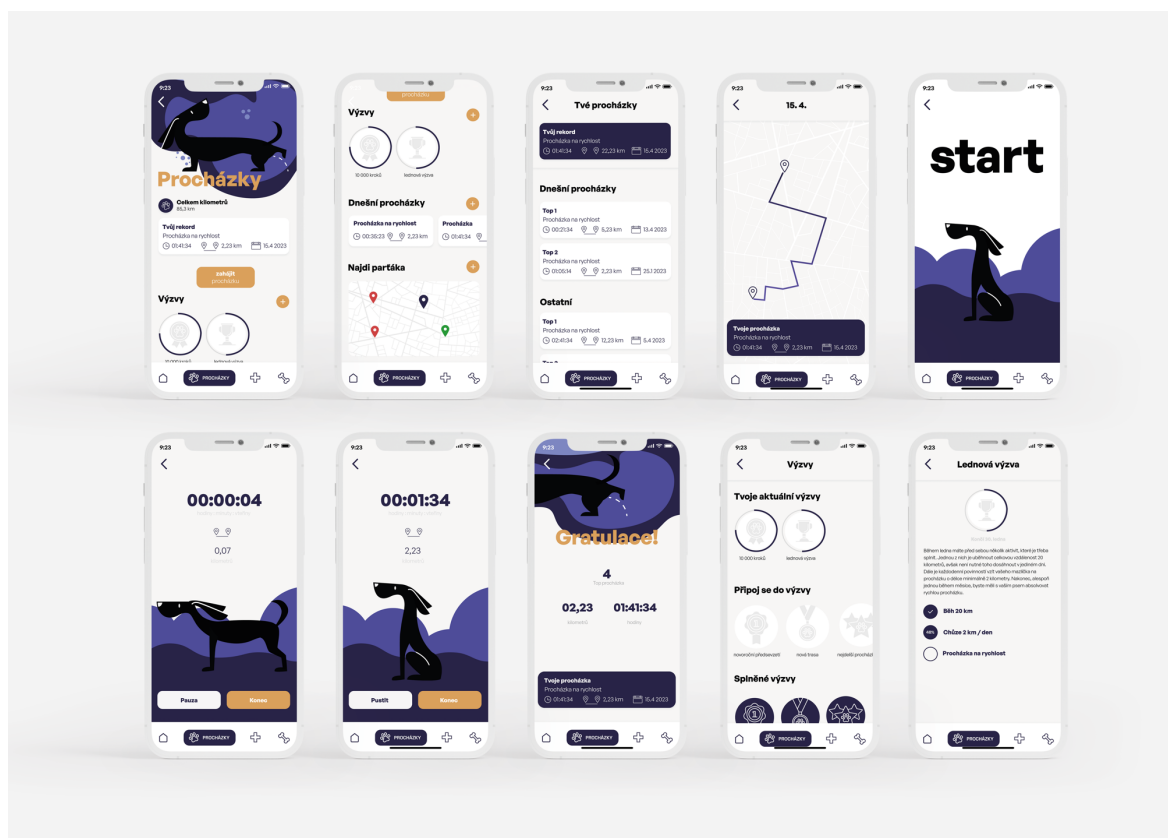
Jelikož existuje spousta plemen, která jsou temperamentnější a je náročnější pro začínající pejskaře výcvik provádět bez pomoci, tak v části výcviku uživatel také nalezne seznam trenérů. Tito trenéři s výcvikem mohou pomoci. Trenéra si můžeme vyhledat podle vlastních preferencí, které si zvolíme. Nastavíme si, kolik jsme ochotni za výcvik u trenéra utratit, jaká je jeho provozní doba, adresa cvičiště nebo jaké má hodnocení od svých klientů. Také si u každého trenéra můžeme prohlédnout jeho profil, kde najdeme důležité kontaktní informace, krátký text o něm, informace o otevírací době nebo recenze. Pokud si uživatel vybere vhodného trenéra, je zde možná rezervace termínu výcviku přes rychlý formulář. Ve formuláři uživatel vybere datum a čas, který mu vyhovuje a psa, kterého se výcvik bude týkat.

5.3.6 Procházky

S vlastnictvím psa se neodmyslitelně pojí i každodenní chození na procházky. Někdy je to radost, někdy se na vycházku moc nechce. Ale v aplikaci jsem se snažila majitelům venčení zpříjemnit za každé nálady i počasí.

Snažím se uživatele motivovat několika způsoby. V první řadě je uživatel aplikace motivován tím, že si stále může kontrolovat, kolik kilometrů se svým psem ušel celkově. Toto číslo se mu navyšuje, kdykoliv zahájí procházku přes aplikaci. Dále může být motivující to, jaká je jeho rekordní procházka, kterou se stále může snažit překonávat. Mimo to může být i motivující sbírání odznaků za splněné výzvy. Do jednotlivých výzev se může uživatel přihlásit a plnit v nich různé překážky a tím fyzicky zaměstnat svého psa. Výzvy jsou různé a v každé se plní jiná kritéria. Například v aplikaci najdeme výzvu s názvem „lednová výzva“. Tuto výzvu můžeme plnit pouze v průběhu měsíce leden a musíme během této doby stihnout několik úkolů, abychom odkaz získali. Tato konkrétní výzva vyžaduje, aby majitel psa šel na dvaceti kilometrovou procházku, každý den ušel dva kilometry a taky jednou vzal svého psa na procházku na rychlost.

Na úvodní stránce kategorie „Procházky“ se nám objeví tlačítko s nápisem „zahájit procházku“. Když na tlačítko klikneme, objeví se odpočet. Po skončení odpočtu se ilustrace psa, dá do pohybu. Pokud klikneme na tlačítko zastavit, tak si obrázek psa sedne a čas se zastaví. Po stlačení tlačítka pustit se pes zase přesune do pozice chůze. Po stisknutí tlačítka konec se nám ukáže, jaký jsme měli čas, vzdálenost a mapa kudy jsme s naším psem šli. Tato procházka se nám automaticky zařadí do seznamu všech procházek.



Obr. 77 Jednotlivé fáze kapitoly „procházky“ [148]

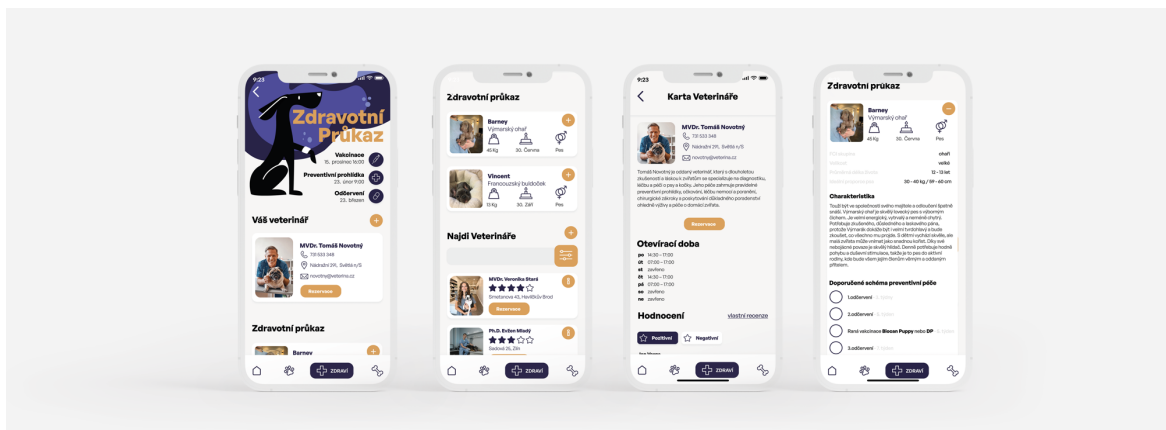
5.3.7 Zdravotní průkaz

Poslední část aplikace je zaměřená na vše, co se týká zdravotního stavu psa. V úvodu kromě ilustrace nemocného psa najdeme nejbližší termíny návštěv u veterináře jako je datum vakcinace, preventivní prohlídky a odčervení. Tedy data, na které nesmíme zapomenout.

Kromě toho je zde zahrnuta karta našeho veterináře s možností rychlého objednání v rámci aplikace. Objednání k veterináři probíhá téměř stejně jako objednání se k trenérovi. Zase si vybereme datum a čas, kdy na prohlídku chceme, ale také kterého psa se to týká a z jakého důvodu náš pes potřebuje lékařskou pomoc. V kartě veterináře najdeme několik informací, které se týkají kontaktních údajů, krátkého textu, otevírací doby a hodnocení ve formě recenzí.

Pokud nám současný lékař nevyhovuje, nebo jsme na dovolené a lékař je daleko, můžeme v aplikaci vyhledat jiné veterináře. Vybírat je můžeme podle toho, jak jsou od nás daleko, jaké mají hodnocení, kolik nás bude lékařská pomoc stát nebo podle otevírací doby.

Dále zde můžeme najít zdravotní kartu našeho psa, která obsahuje veškeré informace o našem psovi, charakteristiku plemene, váhu, výšku, datum narození, pohlaví a očkovací průkaz. Jedná se o stejnou kartu, která se ukazuje i na hlavní domovské stránce.



Obr. 78 Jednotlivé fáze kapitoly „Zdravotní průkaz“ [149]

5.4 Presentace a propagace

Kromě prototypu mobilní aplikace jsem vytvořila i propagační materiály, které mi pomohou odprezentovat to, co aplikace nabízí pomocí různých prezentačních materiálů. Jednotlivé materiály jsem uvedla níže.

5.4.1 Plakáty

Jako jeden z nejdůležitějších materiálů, který mi pomůže dobře odprezentovat aplikaci, je bezesporu plakát. Vytvořila jsem tři ilustrované, kdy každý z nich předvede jednu ze tří stěžejních částí aplikace (procházky, výcvik a zdravotní průkaz). Tyto části jsou znázorněny psími stylizovanými ilustracemi, které se objevují v aplikaci, různými atributy a stručným textem, který vše dovysvětlí.



Obr. 79 ilustrované plakáty [150]

Kromě toho jsem vytvořila dva prezentační plakáty. První, dvoumetrový plakát, představí všechny části aplikace, kterými se uživatel může proklikat. K tomu jsem využila mockupy mobilů, do kterých jsem vložila snímky obrazovky aplikace. Jsou rozděleny do základních kategorií aplikace: registrace, hlavní stránka, zdraví, výcvik a procházky. Tento plakát je vytvořený hlavně kvůli tomu, pokud si uživatel nechce nebo neví, jak pustit prototyp ve svém telefonu, a i tak ho zajímá, co je v aplikaci.



Obr. 80 prezentační plakát [151]

Další prezentační plakát ukazuje vizuální prvky, které se v aplikaci nachází. Na tomto plakátu jsem odprezentovala, jakou barevnou paletu, písmo, ilustrace, piktogramy a odznaky za splněné výzvy jsem využila k tomu, aby aplikace byla i vizuálně zajímavá.



Obr. 81 Plakát prezentující vizuální identitu [152]

5.4.2 Video

Dalším způsobem, jak dobře uživateli odprezentovat aplikaci před tím, než jí sám začne používat, je video. Na videu jsem představila důležité části aplikace a vše, čím může být přínosná. Video jsem vytvořila pomocí mobilního nahrávání obrazovky mého telefonu ve chvíli, kdy jsem aplikaci sama využívala. Tuto nahrávku jsem později vložila do několika šablon, které jsem si stáhla z webové stránky Envato. Pomocí programu Adobe After effects jsem tyto šablony upravila tak, aby ukázaly všechny části aplikace.

V první části videa se odprezentuje úvod aplikace s ilustracemi a logo. Vzápětí se představí všechny důležité části aplikace: hlavní stránka, výcvik, zdravotní průkaz a procházky. Tyto kapitoly se ještě jednou představí zvlášť se vším, co v nich uživatel najde.

5.4.3 Další materiály

Kromě aplikace, prezentačních plakátů a videa jsem vytvořila další menší tištěné materiály, které aplikaci odprezentují. První jsou samolepky, které fungují jako nenucená reklama. Na nálepkách jsou ilustrace psů v různých pozicích na modrém pozadí.

Hlavním prezentačním materiálem jsou QR kódy, které když uživatel naskenuje, může hned prototyp aplikace „Bouda“ ve svém telefonu využívat.

ZÁVĚR

Cílem teoretické části mé diplomové práce bylo se seznámit s historií zobrazování psů, ale také zjistit, jaké jsou současné trendy v této oblasti. Jací malíři, ilustrátoři nebo fotografové se věnují tématu psa. Dále jsem se zajímala o to, jaké vznikají zajímavé vizuální identity pro útulky, veterinární kliniky a obchody se psími potřebami. Tento průzkum mi pomohl si rozmyslet, jak bude vypadat vzhled aplikace a jaká bude její propagace. Na závěr jsem se zaměřila na průzkum mobilních aplikací, které se zabývají psy různými způsoby. Ať už jsou pro výcvik, zdraví, zábavu, venčení nebo pro adopci.

V rámci mé praktické části vznikla aplikace, která se zaměřuje na lidi, kteří chtějí vychovávat a dobře se starat o svého psa. Je rozdělena do tří základních částí, které s výchovou mohou pomoci. První část je zaměřená na výcvik. Zde nalezneme návody na konkrétní cvičení, která jsou systematicky rozdělena do různých kategorií. Druhá část aplikace je věnována procházkám a má motivovat k dosahování nových rekordů ve vchozených kilometrech a ve sbírání odznaků. Poslední, třetí část, je zaměřena na zdravotní stav psa. Zde jsou kontakty na veterináře, informace o tom, kdy navštívit veterinárního lékaře, ale také zdravotní průkazy psů.

Díky této práci jsem měla možnost se seznámit s tvorbou mobilní aplikace. Konkrétně s tím, jak se tvoří ux design, s tím, jak se udělá wireframe a jak se prototypuje v aplikaci Figma. Ale také jak do mobilní aplikace zahrnout grafický design a tím vytvořit vizuálně zajímavou mobilní aplikaci.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

[1] PAWFECT PALS. *How Dogs Have Been Loved by Different World Cultures*. Online. Pawfect Pals. 2021. Dostupné z: <https://www.pawfect-pals.com.au/blogs/post/dogs-world-cultures-history>. [cit. 2024-03-05].

[2] WIKIPEDIE, Příspěvatelé. *Cultural depictions of dogs: Early history*. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2024, 11.2 2024. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Cultural_depictions_of_dogs. [cit. 2024-03-05].

[3] KEENS, Nicola. *Dogs in art – History – Essay Research*. Online. 2014. Dostupné z: <https://nicolakeens1120168.wordpress.com/2014/02/13/dogs-in-art-history/>. [cit. 2024-03-05].

[5] WIKIPEDIE, Příspěvatelé. *Starověk*. Online. In: WIKIPEDIE. Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2024, 24. 1. 2024. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Starov%C4%9Bk>. [cit. 2024-03-05].

[6] PLŠKOVÁ, Petra. *Zobrazování zvířat v dějinách umění*. Online, Bakalářská práce, vedoucí doc. PhDr. Lefteris Joanidis. Brno: Masarykova univerzita, pedagogická fakulta, 2009. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/uxzgq/Zobrazovani_zvirat_v_dejinach_umeni__Petra_Pliskova.pdf. [cit. 2024-03-05].

[7] TEMPLE OF ATHENA THE SAVIOR. GMC: *Wepwawet*. Online. FORRESTER, Amanda Artemisia. Temple of Athena the Savior. Dostupné z: <https://templeofathena.wordpress.com/2016/06/16/gmc-wepwawet/>. [cit. 2024-03-05].

[9] MOUCHOVÁ, Barbora. *Pes jako námět ve výtvarném umění*. Online, Bakalářská práce, vedoucí Mgr. Zuzana Duchková, Ph.D. České Budějovice: Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích Pedagogická fakulta Katedra výtvarné výchovy, 2020. Dostupné z: <https://theses.cz/id/5o5h81/37931240>. [cit. 2024-03-05].

[13] PAGEAU, Jonathan. *Understanding The Dog-Headed Icon of St-Christophe*. Online. Orthodox Arts Journal. 2013. Dostupné z: <https://orthodoxartsjournal.org/the-icon-of-st-christopher/>. [cit. 2024-03-05].

[15] WIKIPEDIE, Příspěvatelé Wikipedie. *Gotika*. Online. In: WIKIPEDIE: OTEVŘENÁ ENCYKLOPEDIE. Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 23. 01. 2024. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Gotika&oldid=23588182>. [cit. 2024-03-05].

[16] GREAVES, Steve. *Dog and Falcon Stone Carving*, Notre Dame Cathedral, Paris, France. Online. Flickr. 2008. Dostupné z: <https://www.flickr.com/photos/stevegreaves/2958184386>. [cit. 2024-03-05].

[18] IMBODEN, Durant. *St-Denis Cathedral Saint-Denis Basilica Cathedral*. Online. Paris For Visitors. Dostupné z: <https://europeforvisitors.com/paris/articles/saint-denis-basilica-cathedral.htm>. [cit. 2024-03-05].

[19] WIKIPEDIE, Příspěvatelé. *Livre de chasse*. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2023. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Livre_de_chasse&oldid=1175528789. [cit. 2024-03-05].

[21] NĚMEC, Václav a GERNEŠOVÁ, Hana. *Úvod do novověku*. Online. Dejepis.com. Dostupné z: <https://www.dejepis.com/ucebnice/uvod-do-novoveku/>. [cit. 2024-03-06].

[23] WIKIPEDIE, Příspěvatelé. *Baroko*. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2024. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Baroko>. [cit. 2024-03-06].

[25] ŠULČÍKOVÁ, Lucie. *Pes v životě člověka*. Online, Bakalářská práce, vedoucí doc. Mgr. Jindřich Šrajer, Dr. theol. České Budějovice: Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích Teologická fakulta Katedra teologické a sociální etiky, 2009. Dostupné z: <https://theses.cz/id/cvj6nb/405847>. [cit. 2024-03-07].

[28] HUBLOVÁ, Pavlína. *Symbolismus a secese*. Online. METODICKÝ PORTÁL RVP.CZ. 2013. Dostupné z: https://wiki.rvp.cz/Kabinet/Ucebni_texty/V%C3%BDtvarn%C3%A1_v%C3%BDchova/D%C4%9Bjiny_v%C3%BDtvarn%C3%A9ho_um%C4%9Bn%C3%AD/Um%C4%9Bn%C3%AD_19._stolet%C3%AD/Mal%C3%AD%C5%99stv%C3%AD/Symbolismus_a_sece se. [cit. 2024-03-07].

[29] WIKIPEDIE, Příspěvatelé. *Secese: Charakteristika*. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2024. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Secese>. [cit. 2024-03-07].

[30] WIKIPEDIE, Příspěvatelé. *Expresionismus*. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2024. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Expresionismus>. [cit. 2024-03-07].

[31] WIKIPEDIE, Příspěvatelé. *Franz Marc*. Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2024. Dostupné také z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Franz_Marc.

[33] TRŇÁKOVÁ, Michaela. *Konceptuální umění*. Online. Wiki.knihovna. Dostupné z: https://wiki.knihovna.cz/index.php?title=Konceptu%C3%A1ln%C3%AD_um%C4%9Bn%C3%AD. [cit. 2024-03-07].

[34] HOLÁ, Martina. *Psi dny*. Online. Ji-Hlava. Mezinárodní festival dokumentárních filmů Ji.hlava. Dostupné z: <https://www.ji-hlava.cz/filmy/psi-dny>. [cit. 2024-03-07].

[36] WIKIPEDIE, Příspěvatelé. *Francis Alÿs*. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2024. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Francis_Al%C3%BFs. [cit. 2024-03-07].

[38] WIKIPEDIE, Příspěvatelé. *Postmoderní výtvarné umění*. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2024. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Postmodern%C3%AD_v%C3%BDtvarn%C3%A9_um%C4%9Bn%C3%AD. [cit. 2024-03-07].

[39] KASZUBOWSKA, Joanna. *Dogs in Modern Art: From Greyhounds and Dachshunds to Keith Haring's Canine Symbolism*. Online. Daily art. Dostupné z: <https://www.dailyartmagazine.com/dogs-in-modern-art/>. [cit. 2024-03-07].

[40] WIKIPEDIE, Příspěvatelé. *Cassius Marcellus Coolidge*. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2024. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Cassius_Marcellus_Coolidge. [cit. 2024-03-07].

[43] WIKIPEDIE, Příspěvatelé. *Jeff Koons*. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2024. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Jeff_Koons. [cit. 2024-03-07].

[44] ŠPUNAROVÁ, Pavlína. *Keith Haring*. Online, Bakalářská práce, vedoucí MgA. Jana Buch. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta multimediálních komunikací, 2020.

Dostupné

z: file:///Users/annabezouskova/Downloads/%C5%A1punarov%C3%A1_2020_dp.pdf.

[cit. 2024-03-07].

[46] SEZNAM MÉDIUM. *Rozmanité techniky ve výtvarném umění: Objevte škálu možností pro vaši tvorbu*. Online. SeznamMédium. Dostupné

z: <https://medium.seznam.cz/clanek/vladimir-rozmanite-techniky-ve-vytvarnem-umeni-objevte-skalu-moznosti-pro-vasi-tvorbu-46956>. [cit. 2024-03-08].

[47] CHIN, Lili. *Doggie Drawings Origin Story*. Online. Doggie Drawings. Duben 2023.

Dostupné z: <https://www.doggiedrawings.net/about>. [cit. 2024-03-08].

[48] CHIN, Lili. *Psí řeč*. Online. KnihyDobrovsky. Dostupné

z: <https://www.knihydobrovsky.cz/kniha/psi-rec-386664741>. [cit. 2024-03-08].

[50] WIKIPEDIE, Příspěvatelé. *Gemma Correll*. Online. In: WIKIPEDIA, THE FREE ENCYCLOPEDIA. Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2024. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Gemma_Correll. [cit. 2024-03-08].

[51] CRAIG, Jimmy. *They Can Talk: A Collection of Comics about Animals (Fun Gifts for Animal Lovers)*. Online. AMAZON. Amazon. 1996. Dostupné

z: https://www.amazon.com/They-Can-Talk-Collection-Animals/dp/1612437834/?_encoding=UTF8&content-id=amzn1.sym.cf86ec3a-68a6-43e9-8115-04171136930a&pd_rd_r=f81bca7b-bdfe-407f-8987-a3dac797588f&pd_rd_w=N0NSX&pd_rd_wg=hhVYB&pf_rd_p=cf86ec3a-68a6-43e9-8115-04171136930a&pf_rd_r=134-8801192-9100865&ref_=aufs_ap_sc_dsk. [cit. 2024-03-08].

[53] HERITAGE AUCTIONS. *George Rodrigue*. Online. Artsy. Dostupné z: <https://www.artsy.net/artist/george-rodrigue>. [cit. 2024-03-11].

[55] STOCKBRIDGE GALLERY - DOGS IN ART. *Justine Osborne*. Online. Dogs in Art. Dostupné z: <https://www.dogsinart.com/justine-osborne/?sort=alphadesc&fullSite=1>. [cit. 2024-03-11].

[57] ART LICENSING INTERNATIONAL. *Dean Russo*. Online. ARTLICENSING. Dostupné z: <https://www.artlicensing.com/artists/dean-russo/>. [cit. 2024-03-11].

[59] WILLIAM WEGMAN. *About the Artist*. Online. William Wegman. 2024. Dostupné z: <https://williamwegman.com/about-the-artist/>. [cit. 2024-03-11].

[61] NĚMCOVÁ, Kateřina. *Žena fotí psy jako nikdo jiný. Zná triky, kvůli kterým dělají grimasy*. Online. Denik.cz. Dostupné z: <https://www.denik.cz/zvireci-denik/fotografovani-psu-elke-vogelsang.html>. [cit. 2024-03-11].

[63] WIKIPEDIE, Příspěvatelé. *Elliott Erwitt*. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2024. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Elliott_Erwitt. [cit. 2024-03-11].

[65] ENVIE D'ART. *Karen Nicol*. Online. BOMBARD, Cathy a Yann. ENVIE D'ART. 2001. Dostupné z: <https://www.enviedart.com/eng/artist/93817/karen-nicol>. [cit. 2024-03-11].

[68] WIKIPEDIE, Příspěvatelé. *Maxipes Fík*. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2024. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Maxipes_F%C3%ADk. [cit. 2024-03-11].

[70] FIŠER, Jakub. *Seznam.cz má nového psiho maskota: kvůli digitální podobě pořádně zestárl*. Online. Chip. Dostupné z: <https://www.chip.cz/seznamcz-ma-noveho-psiho-maskota-kvuli-digitalni-podobu-poradne-zestarl>. [cit. 2024-03-11].

[72] POSPÍŠILOVÁ, Lenka. *Umění ve městě překvapuje i v Táboře. Betonoví psi hlídají divadlo*. Online. Tábořský deník.cz. Dostupné z: https://taborsky.denik.cz/zpravy_region/umeni-ve-meste-prekvapuje-i-v-tabore-betonovi-psi-hlidaji-divadlo-20220625.html. [cit. 2024-03-11].

[74] IAKOVLEV, Yaroslav. *How To Use Animal Symbolology in Graphic Design*. Online. Zeka. Dostupné z: <https://www.zekagraphic.com/how-to-use-animal-symbolology-in-graphic-design/>. [cit. 2024-03-11].

[75] ANDRÉOVÁ, Daniela. *Symbolismus reálných zvířat ve středověku*. Online, Diplomová bakalářská práce, vedoucí Mgr. Lenka Lee, Ph.D. Brno: Masarykova Univerzita v Brně, Filozofická Fakulta, 2019. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/kus9s/Andreova_Bc_prace.pdf. [cit. 2024-03-11].

[76] THE TRUMPET SHOP VINTAGE PRINTS. *What does the dog symbolise in art?* Online. The trumpet shop vintage prints. 2017. Dostupné z: <https://thetrumpetshopvintageprints.com/blogs/the-trumpet-shop-vintage-prints-blog/dog-symbolism-wall-art-prints>. [cit. 2024-03-13].

[77] ŠVÉDA, Vít. *Vizuální styl psiho útulku*. Online, Bakalářská práce, vedoucí akad. soch. Tomáš Chorý, ArtD. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy, 2022. Dostupné z: file:///Users/annabezouskova/Downloads/BAKA_SVEDA_FINAL_2022_Archive.pdf. [cit. 2024-03-13].

[78] BEST FRIENDS-ANIMAL SOCIETY. *The story of Best Friends is one to be shared with anyone who might be inspired by the power of a belief*. Online. Best Friends.

Dostupné z: <https://bestfriends.org/history-best-friends>. [cit. 2024-03-13].

[80] THE BALI BIBLE. *BARC*. Online. The Bali Bible. Dostupné

z: <https://www.thebalibible.com/details/barc-14069>. [cit. 2024-03-13].

[82] WAGS AND WALKS. *We rescue dogs in need and place them in loving homes*.

Online. BROG, Lesley. WAGS AND WALKS. Wags and Walks. 2011. Dostupné

z: <https://www.wagsandwalks.org/>. [cit. 2024-03-13].

[84] POPOVIC, Danica. *22 Best Pet Care & Veterinary Logos: Vox*. Online. Many pixels.

2018. Dostupné z: <https://www.manypixels.co/blog/brand-design/veterinary-logo>. [cit.

2024-03-13].

[85] MONTEIRO, Alex. *Vox Petcare: Branding. Marketing*. Online. Alex Monteiro.

Dostupné z: <https://alexmonteiro.pt/works/vox-petcare/>. [cit. 2024-03-13].

[87] POPOVIC, Danica. *22 Best Pet Care & Veterinary Logos: Petful*. Online. In: Many

pixels. 2018. Dostupné z: <https://www.manypixels.co/blog/brand-design/veterinary-logo>.

[cit. 2024-03-13].

[88] NEGRETE, Diego. *Petful*. Online. Design ideas. Dostupné

z: <https://www.designideas.pics/petful/>. [cit. 2024-03-13].

[90] OH MY CODE. *Pawsitively Adorable*. Online. Ohmycode. Dostupné

z: <http://ohmycode.ru/brand/pawsitively-adorable.html>. [cit. 2024-03-13].

[92] SACHER, Michael and Nicola. *About us*. Online. Mungo & Maud. 2005. Dostupné z: <https://mungoandmaud.com/pages/about-us>. [cit. 2024-03-13].

[94] SHATTUCK, Rose. *About Us*. Online. The foggy dog. Dostupné z: <https://www.thefoggydog.com/pages/about-us>. [cit. 2024-03-13].

[96] 1000LOGOS. *Yale Bulldogs logo*. Online. 1000logos. 2016. Dostupné z: <https://1000logos.net/yale-bulldogs-logo/>. [cit. 2024-03-13].

[96] WIKIPEDIE, Přispěvatelé. *Niagara IceDogs*. Online. In: WIKIPEDIA, THE FREE ENCYCLOPEDIA. Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2024. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Niagara_IceDogs. [cit. 2024-03-13].

[97] BULLDOG SECURITY. Online. Dostupné z: <https://www.bulldog-securityltd.co.uk/>. [cit. 2024-03-13].

[100] LINKEDIN. *Guard Dog Security PNG*. Online. LinkedIn. Dostupné z: <https://pg.linkedin.com/company/guard-dog-security-png>. [cit. 2024-03-13].

[102] BARNABY. *Barnaby*. Online. BARNABY LIMITED S.R.O., Barnaby love your pet. Dostupné z: <https://www.barnaby.cz/barnaby/>. [cit. 2024-03-14].

[104] ÚTULEK PRO ZVÍŘATA V NOUZI ZLÍN VRŠAVA. *Děkujeme všem, kteří nám pomáhají*. Online. POISELOVÁ, Eva a GREGOŘÍK, Dominik. ÚTULEK ZLÍN, Z.S. Útulek Zlín. 2015. Dostupné z: <https://www.utulekzlin.cz/>. [cit. 2024-03-14].

[106] MEDIPET VETERINÁRNÍ KLINIKA ZLÍN. Online. *Medipet*. Dostupné z: <https://www.medipet.cz/>. [cit. 2024-03-14].

[107] KALEEL, Azhar. *Puppr vs Dogo Dog training apps: Which one should you choose?* Online. Pawfullogic. Dostupné z: <https://pawfullogic.com/puppr-vs-dogo-training-apps/>. [cit. 2024-01-09].

[108] MARTIN, Nia. *The 15 Best Dog Apps for Pet Parents*. <https://www.rover.com/>. online. 2022 [cit. 2024-01-09]. Dostupné z: <https://www.rover.com/blog/reviews/dog-app/>

[110] DOGO APP GMBH. *Train your dog with DOGO*. Online. Dogo. 2024. Dostupné z: <https://dogo.app/>. [cit. 2024-01-09].

[112] AMERICAN RED CROSS. *Pet First Aid Awareness — There's an App for That*. Online. 2023. Dostupné z: <https://www.redcross.org/about-us/news-and-events/news/2023/pet-first-aid-awareness-app.html>. [cit. 2024-01-09].

[114] MARS INCORPORATED. *Tapp – Dog Health Tracking*. Online. 2022. Dostupné z: <https://www.tappforpets.com/>. [cit. 2024-02-20].

[116] 22 CENTURY LTD. *Dog 2 Dog: první sociální síť pro psy a pejskaře!*. Online. 2012. Dostupné z: <https://dog2dogmain.appspot.com/201209170453/cz/index.html>. [cit. 2024-02-20].

[117] SMITHOVÁ, Amy. *Sound Proof Puppy Training*. Online. In: Google Play. 6. června 2023. Dostupné z: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.edvantech.soundproofpuppytraining&hl=en_AU. [cit. 2024-02-20].

[119] SCHWAHN, Lauren a Elizabeth AYOOLA. NERDWALLET. *Rover vs. Wag: Which App Is Better for Making Money?* online. 2023 [cit. 2024-01-09]. Dostupné z: <https://www.nerdwallet.com/article/finance/rover-vs-wag>

[122] PURINA. *Download the Petfinder App Today!: Find Pets to Adopt Near You*. Online. In: . Dostupné z: <https://www.petfinder.com/adopt-or-get-involved/about-petfinder/mobile-app-download/>. [cit. 2024-02-20].

[124] NAVRÁTIL, David. *Fiddo se brzy vrátí*. Online. Dostupné z: <https://fiddo.cz/>. [cit. 2024-01-09].

[125] JANDRUCHOVÁ, Michaela. SJ.NEWS. *Fiddo: David Navrátil vytvořil psí aplikaci, za dva měsíce měla 20 tisíc uživatelů*. online. 2019 [cit. 2024-01-09]. Dostupné z: <https://sj.news/david-navratil-vytvoril-psi-aplikaci/>

[127] RED. *Psa či jiného ztraceného mazlíčka pomůže najít nová aplikace Yaga, stáhnout ji lze zdarma*. Online. 20. října 2019 19:06. 2019. Dostupné z: <https://www.prazskypatriot.cz/psa-ci-jineho-ztraceneho-mazlicka-pomuze-najit-nova-aplikace-yaga-stahnout-ji-lze-zdarma/>. [cit. 2024-02-20].

[129] REPKOVÁ, Ivona Marie. *Chovatelé vymysleli aplikaci Tlappka, umožní získat radu veterináře na dálku*. Online. Idnes.cz. 2023. Dostupné z: https://www.idnes.cz/brno/zpravy/aplikace-tlappka-vysetreni-veterinar-psi-kocky-mazlicci.A230201_130536_brno-zpravy_krut. [cit. 2024-04-29].

SEZNAM OBRÁZKŮ

- [4] Obr. 1 Jeskyní malba z jeskyně Bimbetka.....13
- PAWFECT PALS. *How Dogs Have Been Loved by Different World Cultures*. Online. In: Pawfect Pals. 2021. Dostupné z: <https://www.pawfect-pals.com.au/blogs/post/dogs-world-cultures-history>. [cit. 2024-03-05].
- [8] Obr.2 Reliéf Egyptského boha Wepwaweta14
- FORRESTER, Amanda Artemisia. *GMC: Wepwawet*. Online. In: FORRESTER, Amanda Artemisia. Temple of Athena the Savior. Dostupné z: <https://templeofathena.wordpress.com/2016/06/16/gmc-wepwawet/>. [cit. 2024-03-05].
- [10] Obr. 3 Pamětní deska zobrazující Gulu s jedním z jejích psů.....15
- ALL MESOPOTAMIA. *The First Dog People*. Online. In: ALL MESOPOTAMIA. Nimrud, Sumerian, Ur, 2018. Dostupné z: <https://allmesopotamia.wordpress.com/tag/gula/>. [cit. 2024-03-05].
- [11] Obr. 4 Kerberos na obraze od Williama Blakea15
- WIKIPEDIE, Příspěvatelé. *Kerberos*. Online. In: WIKIPEDIE. 6. 03. 2023. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Kerberos&oldid=22521522>. [cit. 2024-03-05].
- [12] Obr. 5 Mozaika zobrazující Silvána se psem16
- THE NEW MITHRAEUM. *Mosaic of Silvanus from Ostia*. Online. In: Mosaic of Silvanus from Ostia. 2022, září 2023. Dostupné z: <https://www.mithraeum.eu/monument/491>. [cit. 2024-03-05].

- [14] Obr. 6 Ikona sv. Štěpána a sv. Kryštofa17
- PAGEAU, Jonathan. *Understanding The Dog-Headed Icon of St-Christophe*. Online. In: *Orthodox Arts Journal*. 2013. Dostupné z: <https://orthodoxartsjournal.org/the-icon-of-st-christopher/>. [cit. 2024-03-05].
- [17] Obr. 7 Pes na Katedrále Notre Dame.....18
- GREAVES, Steve. *Dog and Falcon Stone Carving, Notre Dame Cathedral, Paris, France*. Online. In: Flickr. 2008. Dostupné z: <https://www.flickr.com/photos/stevegreaves/2958184386>. [cit. 2024-03-05].
- [20] Obr. 8 Ukázka z knihy Livre de chasse.....18
- WIKIPEDIE, Příspěvatelé. *Livre de chasse*. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2023. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Livre_de_chasse&oldid=1175528789. [cit. 2024-03-05].
- [22] Obr. 9 Pieter Bruegel starší, Lovci na sněhu19
- WIKIPEDIE, Příspěvatelé. *Lovci ve sněhu*. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2024, 8. 12. 2023. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Lovci_ve_sn%C4%9Bhu&oldid=23446777. [cit. 2024-03-06].
- [24] Obr. 10 Feans Snyders, Lov na divočáky.....20
- WIKIPEDIE, Příspěvatelé. *Frans Snyders*. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2024. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Frans_Snyders. [cit. 2024-03-07].

- [26] Obr. 11 Gustav Courbert, Dobrý den pane Courberte21
PLŠKOVÁ, Petra. *Zobrazování zvířat v dějinách umění*. Online, Bakalářská práce, vedoucí doc. PhDr. Lefteris Joanidis. Brno: Masarykova univerzita, pedagogická fakulta, 2009. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/uxzgq/Zobrazovani_zvirat_v_dejinach_umeni__Petra_Pliskova.pdf. [cit. 2024-03-05].
- [27] Obr. 12 Auguste Renoir: Snídaně v trávě22
DAVIES, William. *Luncheon of the Boating Party: painting by Renoir*. Online. In: Britannica. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Luncheon-of-the-Boating-Party>. [cit. 2024-03-07].
- [32] Obr.13 Franz Marc: Pes ležící ve sněhu.....23
WIKIPEDIE, Příspěvatelé. *Franz Marc: Pes ležící ve sněhu*. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2024. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Franz_Marc. [cit. 2024-03-07].
- [35] Obr.14 Martina Holá: Psi dny23
HOLÁ, Martina. *Psi dny*. Online. In: JI-HLAVA. Mezinárodní festival dokumentárních filmů Ji.hlava. Dostupné z: <https://www.ji-hlava.cz/filmy/psi-dny>. [cit. 2024-03-07].
- [37] Obr.15 Francis Alys: Sběratel24
SOTO, Ximena Apisdorf. *In and Out*. Online. In: Flash art. Dostupné z: <https://flash-art.com/article/in-and-out/>. [cit. 2024-03-07].
- [39] Obr. 16 David Hockney: Dachshundmania.....25
KASZUBOWSKA, Joanna. *Dogs in Modern Art: From Greyhounds and Dachshunds to Keith Haring's Canine Symbolism*. Online. Daily art. Dostupné z: <https://www.dailyartmagazine.com/dogs-in-modern-art/>. [cit. 2024-03-07].

[40] Obr. 17 Cassius Marcellus Coolidge: Poker Game25

WIKIPEDIE, Příspěvatelé. *Cassius Marcellus Coolidge*. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2024. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Cassius_Marcellus_Coolidge. [cit. 2024-03-07].

[41] Obr. 18 Jeff Koons: Puppy26

KASZUBOWSKA, Joanna. *Dogs in Modern Art: From Greyhounds and Dachshunds to Keith Haring's Canine Symbolism*. Online. Daily art. Dostupné z: <https://www.dailyartmagazine.com/dogs-in-modern-art/>. [cit. 2024-03-07].

[42] Obr. 19 Jeff Koons: Balloon Dog26

KASZUBOWSKA, Joanna. *Dogs in Modern Art: From Greyhounds and Dachshunds to Keith Haring's Canine Symbolism*. Online. Daily art. Dostupné z: <https://www.dailyartmagazine.com/dogs-in-modern-art/>. [cit. 2024-03-07].

[45] Obr. 20 Keith Haring27

KASZUBOWSKA, Joanna. *Dogs in Modern Art: From Greyhounds and Dachshunds to Keith Haring's Canine Symbolism*. Online. Daily art. Dostupné z: <https://www.dailyartmagazine.com/dogs-in-modern-art/>. [cit. 2024-03-07].

[49] Obr. 21 Lili Chin: Doggie Language29

CHIN, Lili. *Book Projects*. Online. Doggie drawings. Dostupné z: <https://www.doggiedrawings.net/mybooks>. [cit. 2024-03-08].

- [50] Obr. 22 Gemma Correl: Autoportrét s mopsem29
- WIKIPEDIE, Příspěvatelé. *Gemma Correll*. Online. In: WIKIPEDIA, THE FREE ENCYCLOPEDIA. Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2024. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Gemma_Correll. [cit. 2024-03-08].
- [52] Obr. 23 Jimmy Craig: Komiks30
- CHIANCA, Peter. Talk '*They Can Talk*' with local cartoonist Jimmy Craig. Online. In: Boston.com. Dostupné z: <https://www.boston.com/things-to-do/arts/talk-they-can-talk-with-local-cartoonist-jimmy-craig/>. [cit. 2024-03-08].
- [54] Obr. 24 George Rodrigue: Modrý pes & Modrý medvěd.....31
- RODRIGUE, George. *Blue dog & Blue bear*. Online. In: Mutualart. Dostupné z: <https://www.mutualart.com/Artwork/BBLUE-DOG---BLUE-BEAR/57A27EB406838E006E55138A9F4A136A>. [cit. 2024-03-11].
- [56] Obr. 25 Justine Osborne: Bloodhound Limited Edition Print.....31
- OSBORNE, Justine. *Bloodhound Limited Edition Print*. Online. In: PAINTMYDOG. Justineosborne. Dostupné z: <https://www.justineosborne.com/products/bloodhound-limited-edition-print>. [cit. 2024-03-11].
- [58] Obr. 26 Dean Russo: Rex32
- RUSSO, Dean. *Rex*. Online. In: ARTLICENSING. Dostupné z: <https://www.artlicensing.com/browse-artwork/rex-2/>. [cit. 2024-03-11].
- [60] Obr. 27 William Wegman: Farmářské dny33
- WEGMAN, William. *Farm Days*. Online. In: New Art Editions. Dostupné z: <https://www.newarteditions.com/william-wegman-farm-days/>. [cit. 2024-03-11].

[62] Obr. 28 Elke Volesgang: Fotografie34

VOLESGANG, Elke. NĚMCOVÁ, Kateřina. *Žena fotí psy jako nikdo jiný. Zná triky, kvůli kterým dělají grimasy*. Online. In: Denik.cz. Dostupné z: <https://www.denik.cz/zvireci-denik/fotografovani-psu-elke-vogelsang.html>. [cit. 2024-03-11].

[64] Obr. 29 Elliott Erwitt: Fotografie34

ELLIOTT ERWITT. *Elliott Erwitt*. Online. ELLIOTT ERWITT. Elliott Erwitt. Dostupné z: <https://www.elliott Erwitt.com/dogs?pgid=kczifizj-2ee8d058-5ef8-49f1-911d-74c160d5ed83>. [cit. 2024-03-11].

[66] Obr. 30 KarenNicol: Ukázka výšivky35

NICOL, Karen. *World class*. Online. In: Cricket fine art. Dostupné z: <https://www.cricketfineart.co.uk/exhibitions/40/works/artworks-5963-karen-nicol-world-class/>. [cit. 2024-03-11].

[67] Obr. 31 Pes generovaný umělou inteligencí35

THURINGER, Arienne. *Ai Generated Dog*. Online. In: Pixabay. Dostupné z: <https://pixabay.com/illustrations/ai-generated-dog-astronaut-space-7805695/>. [cit. 2024-03-11].

[69] Obr. 32 Ukázka z večerníčku Maxipes Fík36

ERBSOVÁ (STÁRKOVÁ), Kateřina. *Maxipes Fík přichází do kristových let: Oblíbený večerníček slaví narozeniny*. Online. In: DENIK.CZ. Denik.cz. Dostupné z: https://www.denik.cz/moje_rodina/maxipes20080214.html. [cit. 2024-03-11].

[71] Obr. 33 Maskot Seznam37

FÍŠER, Jakub. *Seznam.cz má nového psiho maskota: kvůli digitální podobě pořádně zestárl*. Online. In: Chip. Dostupné z: <https://www.chip.cz/seznamcz-ma-noveho-psiho-maskota-kvuli-digitalni-podobe-poradne-zestarl>. [cit. 2024-03-11].

[73] Obr. 34 Adam Velíšek: Torzo psa.....37

POSPÍŠILOVÁ, Lenka. *Umění ve městě překvapuje i v Táboře. Betonoví psi hlídají divadlo*. Online. Tábořský deník.cz. Dostupné z: https://taborsky.denik.cz/zpravy_region/umeni-ve-meste-prekvapuje-i-v-tabore-betonovi-psi-hlidaji-divadlo-20220625.html. [cit. 2024-03-11].

[79] Obr. 35 Logo útulku Best Friends Animal Society.....39

ONEILL, Patrick Thomas. *Save Them All*. Online. In: Patrick Thomas Oneill Creative. Dostupné z: <https://patrickthomasonell.com/Best-Friends-Animal-Society>. [cit. 2024-03-13].

[81] Obr. 36 Logo útulku BARC40

THE BALI BIBLE. *BARC*. Online. In: The Bali Bible. Dostupné z: <https://www.thebalibible.com/details/barc-14069>. [cit. 2024-03-13].

[83] Obr. 37 Organizace Wags & Walks41

WAGS AND WALKS. *Logo: We rescue dogs in need and place them in loving homes*. Online. In: BROG, Lesley. WAGS AND WALKS. Wags and Walks. 2011. Dostupné z: <https://www.wagsandwalks.org/>. [cit. 2024-03-13].

[86] Obr. 38 Logo Veterinární stanice Vox42

POPOVIC, Danica. *22 Best Pet Care & Veterinary Logos: Vox*. Online. In: Many pixels. 2018. Dostupné z: <https://www.manypixels.co/blog/brand-design/veterinary-logo>. [cit. 2024-03-13].

- [89] Obr. 39 Ukázka vizuální identity Veterinární stanice Petful42
NEGLETE, Diego. *Petful*. Online. Design ideas. Dostupné
z: <https://www.designideas.pics/petful/>. [cit. 2024-03-13].
- [91] Obr. 40 Ukázka vizuální identity Paws.....43
OH MY CODE. *Pawsitively Adorable*. Online. Ohmycode. Dostupné
z: <http://ohmycode.ru/brand/pawsitively-adorable.html>. [cit. 2024-03-13].
- [93] Obr. 41 Logo designového obchodu Mungo & Moud44
SACHER, Michael and Nicola. *About us*. Online. Mungo & Maud. 2005. Dostupné
z: <https://mungoandmaud.com/pages/about-us>. [cit. 2024-03-13].
- [95] Obr. 42 Logo The Foggy Dog44
SHATTUCK, Rose. *About Us*. Online. The foggy dog. Dostupné
z: <https://www.thefoggydog.com/pages/about-us>. [cit. 2024-03-13].
- [95] Obr. 43 Logo Yale Bulldogs45
1000LOGOS. *Yale Bulldogs logo*. Online. 1000logos. 2016. Dostupné
z: <https://1000logos.net/yale-bulldogs-logo/>. [cit. 2024-03-13].
- [97] Obr. 43 Logo hokejového týmu Ice Dogs Niagara46
WIKIPEDIE, Příspěvatelé. Niagara *IceDogs*. Online. In: WIKIPEDIA, THE FREE
ENCYCLOPEDIA. Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia
Foundation, 2024. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Niagara_IceDogs. [cit. 2024-
03-13].

- [99] Obr. 44 Logo společnosti Bulldog security46
BULLDOG SECURITY. Online. Dostupné z: <https://www.bulldog-securityltd.co.uk/>. [cit. 2024-03-13].
- [101] Obr. 45 Logo společnosti Guard Dog Security47
LINKEDIN. *Guard Dog Security PNG*. Online. LinkedIn. Dostupné z: <https://pg.linkedin.com/company/guard-dog-security-png>. [cit. 2024-03-13].
- [103] Obr. 46 Logo Barnaby47
BARNABY. *Barnaby*. Online. BARNABY LIMITED S.R.O., Barnaby love your pet. Dostupné z: <https://www.barnaby.cz/barnaby/>. [cit. 2024-03-14].
- [105] Obr. 47 Logo Zlínského útulku48
ÚTULEK PRO ZVÍŘATA V NOUZI ZLÍN VRŠAVA. *Děkujeme všem, kteří nám pomáhají*. Online. POISELOVÁ, Eva a GREGOŘÍK, Dominik. ÚTULEK ZLÍN, Z.S. Útulek Zlín. 2015. Dostupné z: <https://www.utulekzlin.cz/>. [cit. 2024-03-14].
- [107] Obr. 48 Logo Veterinární kliniky Medipet49
MEDIPET VETERINÁRNÍ KLINIKA ZLÍN. Online. Medipet. Dostupné z: <https://www.medipet.cz/>. [cit. 2024-03-14].
- [109] Obr.49 Ukázka mobilní aplikace Puppr.....51
CHIN AND CHEEKS LLC. *Puppr - Dog Training & Tricks*. Online. In: Google play. 2023. Dostupné z: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.chinandcheeks.dogtrainer&hl=cs>. [cit. 2024-01-09].

[111] Obr.50 Ukázka ilustrací z aplikace Dogo.....51

GOHOW.CO. *Master Dog Training With Dogo Dog Training App*. Online. In: GoHow.
Dostupné z: <https://gohow.co/dogo-dog-training-app/>. [cit. 2024-01-09].

[113] Obr.51 Ukázka mobilní Aplikace First Aid For Pets.....52

AMERICAN RED CROSS. *Pet First Aid Awareness — There's an App for That*. Online.
In: . 2023. Dostupné z: <https://www.redcross.org/about-us/news-and-events/news/2023/pet-first-aid-awareness-app.html>. [cit. 2024-01-09].

[115] Obr.52 Ukázka mobilní aplikace Tapp.....53

MARS PETCARE. *Tapp – Dog Health Tracking*. Online. In: App Store Preview.
Dostupné z: <https://apps.apple.com/us/app/tapp-dog-health-tracking/id1537426042>. [cit. 2024-02-20].

[118] Obr.53 Ukázka mobilní aplikace Sound Proof Puppy Training.....54

SMITHOVÁ, Amy. *Sound Proof Puppy Training*. Online. In: Google Play. 6. června 2023.
Dostupné
z: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.edvantech.soundproofpuppytraining&hl=en_AU. [cit. 2024-02-20].

[120] Obr. 54 Ukázka mobilní aplikace Rover.....54

ROVER.COM. *Rover—Dog Sitters & Walkers: Book local 5-star pet care*. Online. In: App Store Preview. Dostupné z: <https://apps.apple.com/us/app/rover-dog-sitters-walkers/id547320928>. [cit. 2024-02-20].

[121] Obr.55 Ukázka mobilní aplikace Wag.....55

WAG LABS, INC. *Wag! - Dog Walkers & Sitters: Book trusted pet care services*. Online.
In: App Store Preview. Dostupné z: <https://apps.apple.com/us/app/wag-dog-walkers-sitters/id940734609>. [cit. 2024-02-20].

[123] Obr.56 Ukázka mobilní aplikace PetFinder.....	56
---	----

NESTLÉ. *Petfinder - Adopt a Pet: Find Pets to Adopt Near You*. Online. In: App Store Preview. Dostupné z: <https://apps.apple.com/us/app/petfinder-adopt-a-pet/id557228073>. [cit. 2024-02-20].

[126] Obr.57 Ukázka mobilní aplikace Fiddo.....	57
---	----

ŠERÁKOVÁ, Aneta. *Aplikace Fiddo slibuje díky umělé inteligenci najít ztracené psy*. Online. In: MEDIÁŘ. Dostupné z: <https://www.mediar.cz/fiddo-slibuje-diky-umele-inteligenci-najit-ztracene-psy/>. [cit. 2024-02-20].

[128] Obr.58 Ukázka mobilní aplikace Yaga.....	57
--	----

CHARITY APPS S.R.O. *Yaga – najde vašeho mazlíčka*. Online. In: Google play. 2022. Dostupné z: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dactylgroup.android.yaga>. [cit. 2024-01-09].

[130] Obr. 59 Ukázka mobilní aplikace Tlappka.....	58
--	----

BUDDYVET S.R.O. *Tlappka - veterináři online*. Online. In: Google Play. 22. 4. 2024. Dostupné z: <https://play.google.com/store/apps/details?id=cz.tlappka&hl=cs&gl=US>. [cit. 2024-04-29].

[131] Obr. 60 První skica aplikace Bouda.....	60
---	----

Archiv autora

[132] Obr. 61 Wireframe	61
-------------------------------	----

Archiv autora

[133] Obr. 62 Prototypování	62
-----------------------------------	----

Archiv autora

[134] Obr. 63 Barevná paleta aplikace Bouda.....	63
--	----

Archiv autora

[135] Obr. 64 Písmo General Sans	63
Archiv autora	
[136] Obr. 65 Vznik ilustrací	64
Archiv autora	
[137] Obr. 66 Ukázka hotových ilustrací	64
Archiv autora	
[138] Obr. 67 Piktogramy	65
Archiv autora	
[139] Obr. 68 Logotyp Bouda	65
Archiv autora	
[140] Obr. 69 Ikonka aplikace Bouda	65
Archiv autora	
[141] Obr. 70 QR code aplikace Bouda	66
Archiv autora	
[142] Obr. 71 Navigační lišta	66
Archiv autora	
[143] Obr. 72 Úvod do Aplikace	67
Archiv autora	
[144] Obr. 73 Registrace Aplikace	68
Archiv autora	
[145] Obr. 74 Domovská stránka	69
Archiv autora	
[146] Obr. 75 Hlavní strana výcviku	69
Archiv autora	
[147] Obr. 76 Návod povelu	70
Archiv autora	

[148] Obr. 77 Jednotlivé fáze kapitoly „procházky“72

Archiv autora

[149] Obr. 78 Jednotlivé fáze kapitoly „Zdravotní průkaz“73

Archiv autora

[150] Obr. 79 ilustrované plakáty74

Archiv autora

[151] Obr. 80 prezentační plakát75

Archiv autora

[152] Obr. 81 Plakát prezentující vizuální identitu75

Archiv autora