

Design mobilní aplikace pro elitní i rekreační běžce

BcA. Vanessa Švárová

Diplomová práce
2022



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Digitální design

Akademický rok: 2021/2022

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Vanessa Švárová**
Osobní číslo: **K19361**
Studijní program: **N8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimédia a design – Digitální design**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **Design mobilní aplikace pro elitní i rekreační běžce**

Zásady pro vypracování

1. Rešerše k tématu práce
2. Průzkum trhu a analýza konkurence
3. Variantní návrhy řešení
4. Zpracování vybrané varianty řešení
5. Zpracování prezentace řešení

a) teoretická část v rozsahu 30 – 35 normostran textu

b) prototyp nebo funkční model nebo fyzický model v měřítku 1:1, 1:2, 1:3, 1:5, 1:10 podle charakteru projektu a konzultace s vedoucím práce

c) grafická prezentace v rozsahu minimálně 3,5 m²

Rozsah diplomové práce: **viz Zásady pro vypracování**
Rozsah příloh: **viz Zásady pro vypracování**
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**
Jazyk zpracování: **Slovenština**

Seznam doporučené literatury:

ANDERSON, Stephen P. Přitažlivý interaktivní design: jak vytvářet uživatelsky přívětivé produkty. Brno: Computer Press, 2012. ISBN 978-80-251-3722-2.
KRUG, Steve. Don't make me think, revisited: a common sense approach to web usability. [San Francisco]: New Riders, c[2014]. ISBN 9780321965516.
KAHNEMAN, Daniel. Myslenie rýchle a pomalé. Bratislava: Aktuell, 2019. ISBN 9788081720567.
LIDWELL, William, Kritina HOLDEN a Jill BUTLER. Univerzální principy designu: 125 způsobů jak zvýšit použitelnost a přitažlivost a ovlivnit vnímání designu. Brno: Computer Press, 2011. ISBN 978-80-251-3540-2.
ŘEZÁČ, Jan. Web ostrý jako břitva: návrh fungujícího webu pro webdesignery a zadavatele projektů. Vydání druhé. Brno: House of Řezáč, 2016. ISBN 978-80-270-0644-1.

Vedoucí diplomové práce: **MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.**
Ateliér Digitální design

Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2021**
Termín odevzdání diplomové práce: **20. května 2022**



L.S.

Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2021

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/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 – bakalářskou/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 bakalářské/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 bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/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 bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 7. 4. 2022

Jméno a příjmení studenta: VANESSA ŠVĚŘOVÁ
.....
.....

podpis studenta

ABSTRAKT

Obsah této diplomové práce je zaměřen na design a funkce mobilní aplikace sdružující běžecké akce v rámci Slovenské republiky. Jako aktivní běžkyně vnímám absenci aplikace tohoto druhu a tím spojené zdlouhavé vyhledávání závodů u rekreačních, ale i profesionálních sportovců. Nová aplikace se zaměřuje na pokrytí všech druhů běžeckých akcí pořádaných na Slovensku, jejich vyhledávání a přehledné filtrování v rámci kalendáře v mobilním zařízení. Nesporným přínosem je personalizovaná část s možností ukládání závodů do profilu uživatele, ale také samotná registrace a všechny důležité informace o akci v rámci jedné aplikace. Teoretická část práce se zabývá digitální transformací sportu, běhu, a technologiemi používanými při běhu. Rozsáhlou část tvoří průzkum celosvětového trhu s aplikacemi pro běžce a porovnávání jejich funkcí. Praktická část popisuje samotné řešení problematiky – od tvorby vizuálu nové značky, přes skici a návrh funkční aplikace, až po její konečnou propagaci.

Klíčová slova: mobilní aplikace, sport, běh, kalendář, filtrování, vizuální styl, propagace

ABSTRACT

The content of this diploma thesis is focused on the design and functions of a mobile application uniting running events in the Slovak Republic. As an active runner, I perceive the absence of an application of this kind and the associated lengthy search for races in both recreational and professional athletes. The new application focuses on covering all types of running events organized in Slovakia, their search and clear filtering within the calendar on a mobile device. An indisputable benefit is the personalized part with the possibility of saving the race in the user's profile, as well as the registration itself and all important information about the event within one application. The theoretical part of the work deals with the digital transformation of sports, running, and technologies used in running. An extensive part is a survey of the world market for applications for runners and a comparison of their functions. The practical part describes the solution to the problem - from the creation of the visual of the new brand, through sketches and design of a functional application, to its final promotion.

Keywords: mobile application, sport, running, calendar, filtering, visual style, promotion

Rada by som poďakovala vedúcemu mojej diplomovej práce, pánovi MgA. Bohuslavovi Stránskému, PhD. za odbornú pomoc a užitočné rady počas celého štúdia na univerzite. Tiež by som touto cestou chcela poďakovať celej mojej úžasnej rodinke a partnerke za veľkú podporu vo všetkom, čo v živote robím.

Wherever you move, enjoy that path.

Prehlasujem, že odovzdaná verzia diplomovej práce a verzia elektronická nahraná do IS/STAG sú totožné.

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČASŤ	10
1 ŠPORT V DIGITÁLNEJ DOBE.....	11
1.1 MONITOROVANIE ATLETICKÉHO VÝKONU	12
1.2 ŠPORTOVÝ KLUB	14
1.3 MANAŽMENT PODUJATÍ.....	14
1.4 FANÚŠIKOVSKÝ ZÁŽITOK	15
1.5 NEGATÍVNY DOPAD DIGITALIZÁCIE NA ŠPORT	16
2 DIGITÁLNA TRANSFORMÁCIA BEŽECKÉHO ODVETVIA.....	18
2.1 ELEKTRONICKÉ ZARIADENIA AKO ŠPORTOVÉ POMÔCKY.....	19
3 PRIESKUM TRHU S MOBILNÝMI APLIKÁCIAMI PRE BEŽCOV	22
3.1 MONITOROVACIE APLIKÁCIE	23
3.1.1 adidas Running: Mile Tracker (Runtastic).....	23
3.1.2 Map My Run by Under Armour.....	25
3.1.3 Runkeeper	26
3.1.4 Nike Run Club.....	27
3.2 MULTIFUNKČNÉ APLIKÁCIE.....	28
3.2.1 Strava.....	28
3.2.2 Garmin Connect	30
3.2.3 Suunto	32
3.3 CHARITATÍVNE APLIKÁCIE	32
3.3.1 EPP	32
3.3.2 Charity Miles.....	33
3.3.3 Wings for Life	34
3.4 APLIKÁCIE PRE ZÁBAVU	36
3.4.1 PaceDJ: BPM Running Music	36
3.4.2 Zombies, run!	37
3.5 TRÉNINGOVÉ APLIKÁCIE	38
3.5.1 Runology	38
3.5.2 Fitify.....	39
3.5.3 adidas Training: Home Workout.....	40
3.5.4 Nike Training Club	40
3.6 VÝŽIVOVÉ APLIKÁCIE	41
3.6.1 MyFitnessPal.....	41
3.6.2 Kalorické tabuľky.....	42
3.7 PODPORNÉ APLIKÁCIE PRE BEŽECKÉ PODUJATIA	43
3.7.1 Bratislava Marathon a Telekom Night Run	44

3.7.2	Od Tatier k Dunaju.....	44
3.7.3	Kosice Peace Marathon.....	44
3.8	BEŽECKÉ KALENDÁRE	45
3.8.1	RAW	46
3.8.2	Runsterize.me.....	46
3.8.3	My Races.....	47
3.9	WEBOVÉ STRÁNKY S BEŽECKÝMI TERMÍNOVKAMI	47
3.9.1	Behame.sk	48
3.9.2	Beh.sk.....	49
3.9.3	Běhej.com.....	50
3.10	VÝSLEDKOVÉ SERVISY S KALENDÁRMI PODUJATÍ	51
ZÁVER TEORETICKEJ ČASTI		53
II PRAKTICKÁ ČASŤ.....		54
4 KONCEPT MOBILNEJ APLIKÁCIE		55
4.1	CIEĽ A PRÍNOSY APLIKÁCIE	56
4.1.1	Personalizovaná časť aplikácie	56
4.1.2	Organizátorský účet	57
4.2	CIEĽOVÁ SKUPINA	57
4.3	UŽÍVATEĽSKÉ SCENÁRE	57
5 DIZAJN MANUÁL		59
5.1	NÁZOV APLIKÁCIE.....	59
5.2	VIZUÁLNY DIZAJN	59
5.2.1	Logotyp	59
5.2.2	Farebnosť	60
5.2.3	Typografia	61
6 APLIKÁCIA RUNPICK		63
6.1	DRÔTENÉ MODELY A PROTOTYPOVANIE.....	63
6.2	GRAFICKÁ PODOBA APLIKÁCIE.....	65
6.3	RIEŠENIE KALENDÁRA A FILTROVANIA	67
7 PROPAGÁCIA.....		70
ZÁVER PRAKTICKEJ ČASTI.....		72
ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY.....		73
ZOZNAM OBRÁZKOV		76

ÚVOD

Digitálne technológie sa čoraz viac dostávajú do popredia aj v športe a vytvárajú nové príležitosti na jeho rozvoj. Tieto technológie dnes využívajú nie len samotní športovci a tréneri pri monitorovaní výkonu, ale aj kluby, organizátori podujatí, či fanúšikovia daného športu. Neustále sa tak vyvíjajú nové a nové možnosti, ktoré zjednodušujú procesy tréningov, zápasov a verejnosti urýchľujú prístup k informáciám.

Beh zažíva v ostatných rokoch veľký rozmach, o čom svedčí aj stále sa zvyšujúci počet bežeckých podujatí po celom svete a ich rekordné účasti. Bežecké preteky už nie sú obmedzené len pre profesionálnych bežcov, ale väčšina týchto podujatí je cieľená práve na amatérskych bežcov všetkých vekových kategórií. Do popredia sa dostali aj nové disciplíny ako prekážkové, teda OCR preteky, charitatívne behy či vytrvalostné behy so psom – dogtrekking a canicross.

Hlavným cieľom tejto diplomovej práce je ponúknuť bežeckým nadšencom funkčnú a vizuálne atraktívnu mobilnú aplikáciu s jednoduchým vyhľadávaním a filtrovaním bežeckých podujatí. Teoretická časť sa venuje postupnej digitalizácii športu, s užším zameraním na beh. Z technických vymožeností sa prieskum zužuje na mobilné aplikácie a možnosti ich využitia primárne pre športovcov a druhotne pre ich fanúšikov.

V nadväzujúcej praktickej časti je popísaný proces dizajnovania samotnej aplikácie, ktorá s ohľadom na aktuálne trendy pri tvorbe vizuálneho štýlu a užívateľského rozhrania uľahčuje slovenským bežcom vyhľadávanie pretekov v mobilnom zariadení. Objasňujem tu možnosti používania aplikácie pre neregistrovaných používateľov, ale aj výhody rozsiahlejšej personalizovanej časti. V rámci vizuálneho štýlu vytváram logo aplikácie, spolu s malým dizajn manuálom odvíjajúcim sa od bežeckej dynamiky a okolitých objektov v živote bežca. Ku koncu projektu sa zaoberám propagačnými aktivitami úzko spätými s bežcom a bežeckými podujatiami.

I. TEORETICKÁ ČASŤ

1 ŠPORT V DIGITÁLNEJ DOBE

Po poľnohospodárskej a priemyselnej revolúcii ovplyvnenými analógovou dobou sa vývoj ľudstva posunul od digitálnej éry. Digitalizácia sa už dávno stala prirodzenou súčasťou každodenného života. Nie je to trend, ale pohonný motor, ktorý ovplyvňuje naše správanie a obchodné procesy, umožňuje nové, inovatívne príležitosti a privádza zákazníka bližšie do centra pozornosti. Žijeme v rýchlej informačnej dobe. Digitálne riešenia a inteligentné zariadenia sa stali súčasťou našich každodenných životov. Denne využívame širokú škálu technológií na to, aby sme si poradili so spracovaním obrovského množstva dát.

Digitalizáciu vo všeobecnosti môžeme definovať ako konverziu analógového formátu do elektronickej, digitálnej formy. Hlavnou prednosťou digitalizácie je nielen šetrenie miesta a možnosť upravovania, vyhľadávania či zdieľania informácií, ale hlavne rýchlosť a jednoduchosť spracúvania údajov. Informačné technológie výrazne ovplyvnili naše životy, doterajší tradičný priemysel a ponúkli postupnú až úplnú automatizáciu. Svet okolo nás je čoraz viac prepojený. Digitalizácia vytvorila nové trhy, obchodné príležitosti a pritom ovplyvnila ľudské správanie spôsobom, aký si len pred dvoma desaťročiami nebolo možné predstaviť. Schopnosť tvoriť vyspelé technológie a napredovať je momentálne základným predpokladom úspechu. Prepojenie digitálnych zariadení je čím ďalej komplexnejšie a život sa tak nezvratne mení zo skutočného na virtuálny. Hnacím motorom sa stal internet. Digitalizácia sa však aj naďalej prispôbuje našim rozhodnutiam a potrebám modernej doby.

V dnešnej dobe sú technológie všade okolo nás. Je veľmi ťažké alebo dokonca nemožné nájsť segment života, v ktorom nie je zakomponovaná nejaká technológia. Technológie sa preto stali veľkou súčasťou športu – čo je odvetvie, ktoré sa tiež veľmi rýchlo rozvíja (*Demir, 2019, s. 54*). Dobře zvolená technológia môže napríklad prepojiť diváka so športovým tímom, ale aj poskytnúť hráčom, profesionálnym aj amatérskym, motivačný impulz. Aj keď je digitalizácia v športe pomerne krátku dobu, našla si miesto takmer vo všetkých oblastiach.

Šport môžeme podľa obchodného hľadiska zaradiť do viacerých oblastí. Od vrcholových súťažných športov, cez fitness, rekreačné športy až po zábavu. Všetky tieto oblasti postupne prešli digitálnou transformáciou. Zrodil sa pojem *športová informatika*, ktorá zahŕňa

zhromažďovanie údajov a ich následné usporiadanie do vhodnej databázy, ich vizualizáciu, organizáciu a katalogizáciu (Ráthonyi et. al., 2018, s. 89-90). Zber môže predstavovať napríklad informácie o športovom výkone alebo účasti, údaje zo senzorov alebo pozorovanie športových tímov. V dnešnom prepojenom svete spôsobila športová informatika revolúciu v spôsobe hrania, analýzy a zlepšovania športu. A tak digitalizácia zmenila život nie len športovca, ale aj trénera či fanúšika.

Ráthonyi a jeho kolektív (2018, s. 90) rozdeľuje prepojenie športu a informatiky do 4 oblastí:

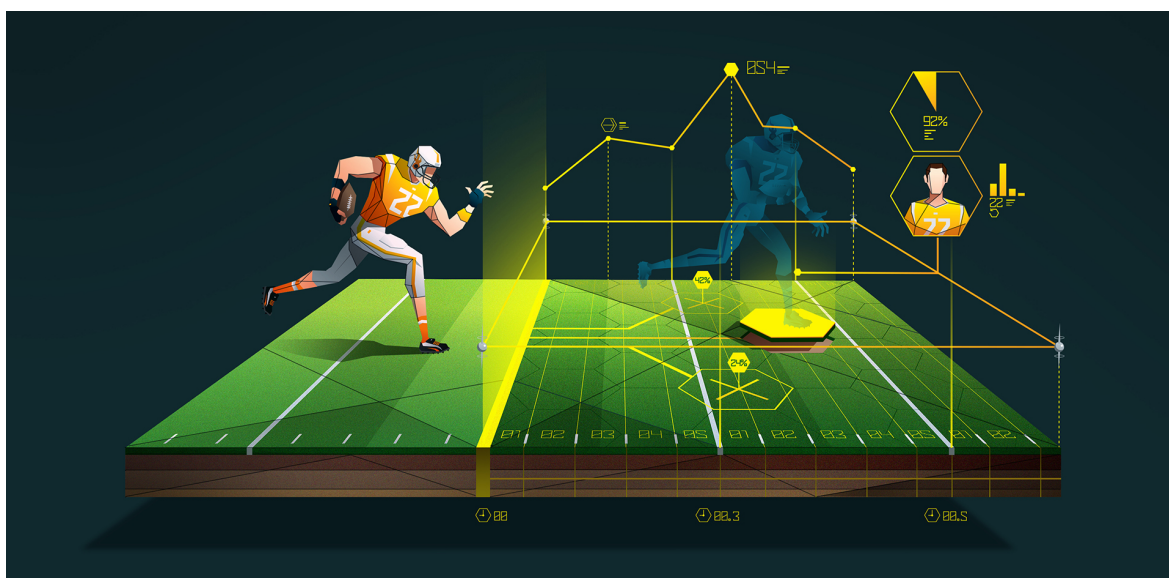
1. Atletický výkon
2. Športový klub
3. Manažment podujatí
4. Fanúšikovský zážitok

1.1 Monitorovanie atletického výkonu

Najväčší dôraz sa prirodzene kladie na technologický pokrok v rámci oblasti atletického výkonu. Vďaka čoraz väčšej obľube využívania nositeľnej elektroniky, snímačov a analytických nástrojov sú k dispozícii rozsiahlejšie dáta o výkonnosti športovcov, ktoré sú prínosom pre ich ďalší rozvoj. Údaje sú postupom času viac a viac prehľadnejšie, jednoduchšie a tým prístupnejšie pre športovcov, trénerov, ale aj pre verejnosť.

Príkladom môže byť badateľný pokrok nie len v technickej stránke, ale aj v dizajne nositeľnej elektroniky. Vďaka rastúcemu využívaniu technológií internetu vecí momentálne ponúka trh množstvo doplnkov, ktoré majú športovci pri sebe bez toho aby im bránili v rôznych činnostiach a pohyboch nielen počas tréningov. Skoro každý predajca so športového vybavenia alebo elektroniky ma dnes v ponuke technológie, ktoré vedia detailne monitorovať životné funkcie a aktivitu používateľa. Profesionálni aj amatérski športovci zhromažďujú informácie počas celého dňa a to napríklad chytrými náramkami alebo hodinkami so snímačmi, ktoré monitorujú všetko od pohybu, srdcového rytmu, cez dýchanie, pulzovú oxymetriu až po kvalitu spánku. Metriky sú podporené čipmi do topánok alebo hrudnými pásmi. Tieto namerané informácie sa následne analyzujú a ponúkajú optimálne riešenia podľa cieľa ich použitia.

Softvéry zariadení sú čím ďalej vyspelejšie a výsledky meraní presnejšie. Výhodami týchto zariadení je fakt, že sú ľahko použiteľné a čitateľné aj pre širokú verejnosť, vďaka čomu majú aj menej technologicky zdatní jedinci základný prehľad o svojich telesných funkciách, spánku a aktivitách. Momentálne je k dispozícii bezproblémové a hlavne bezkáblové prepojenie šikovných zariadení s aplikáciou v smartfóne a teda ľahké prenesenie a vizualizovanie dát kdekoľvek sa, nie len, športovec nachádza. Aj tomu v minulosti predchádzali veľakrát chaotické inštalácie počítačových softvérov a káblový prenos dát zo zariadenia, ktoré sa neskôr ukázali priamo v počítačovej aplikácii, alebo boli neskôr odoslané do užívateľského konta v klasickom webovom rozhraní. Softvéry a aplikácie tiež vznikali, postupne sa zdokonaľovali a na základne digitálneho napredovania, stále rastúcich možností a požiadaviek sa postupne presunuli do smartfónov.



Obr. 1. Analýza atletického výkonu (zdroj: VAN LOON, 2019)

Technologický pokrok takto rozšíril možnosti aj pre amatérskych športovcov. Prostredníctvom používania nositeľných technológií a rôznych aplikácií môžu získať lepší prehľad o svojich výkonoch aj bez špičkového trénera, zdokonaľiť tréningové metódy, pozdvihnúť svoje schopnosti a tiež sa navzájom spájať a porovnávať s druhými športovcami. Na druhú stranu trénerovi ponúknu celkový denný prehľad o svojom zverencovi aj mimo tréningových cyklov. Nositeľná elektronika ponúka užívateľom množstvo výhod no namerané údaje sú určené len na dobrý odhad, no nie vždy sú úplne presné a určite by nemali nahrádzať špecializované medicínske zariadenia.

1.2 Športový klub

Digitalizácia môže tiež slúžiť na transakčné, informačné a zábavné účely. Firmy majú možnosť využiť technológiu vo svoj prospech na zjednodušenie operácií a minimalizáciu manuálnej práce. V rámci športových organizácií a klubov sa v praxi využíva napríklad pri vyhľadávaní talentov, sponzorstva alebo pri manažmente. Denne sú agenti a profesionáli v oblasti športu ponorení do širokej škály metrík výkonnosti, aby získali čo najlepší prehľad o kvalitách športovca.

1.3 Manažment podujatí

Inováciou si prešla oblasť tréningu aj športových súťaží. Dnes už nie je pochýb, že existuje nespočetné množstvo potenciálov a výhod pre spoluprácu medzi digitálnou technológiou a športom. Stredobodom pozornosti sú však stále vysoko vynášajúce podujatia, hry, zápasy. Tie najlepšie ligy a súťaže sa konajú miestach viditeľne ovplyvnených digitálnou dobou. Štadióny ponúkajú množstvo vizuálnych prostriedkov, tabúľ, monitorov, fotoaparátov a kamier, ktoré zachytávajú pomaly každý detail zápasu. Vyvinuté technológie zaznamenávajú každý pohyb športovca a nie len rozhodcovia tak môžu lepšie analyzovať prípadné sporné momenty.

Dugalić (2018, s. 56) píše o tom, že digitálne médiá výrazne zlepšili šport, predovšetkým vysielaním športových podujatí, ako aj prípravou a realizáciou tréningov. Ide však o obojstranné procesy: šport a jeho potreby si vyžadujú výskum a zdokonaľovanie súčasných systémov vysielania obrazu a zvuku, aby boli schopné poskytnúť divákovi jedinečný zážitok. Manipulácia s dátami, vizualizácia dát a ovládanie senzorov sa tak pomocou nových technológií v kombinácii so sofistikovaným softvérom posunuli na vyššiu úroveň.

Technológie podujatí sa neobmedzujú len na deň zápasu či pretekov. Ešte pred samotným podujatím majú organizátori možnosť spojiť s širokou verejnosťou prostredníctvom rôznych online kanálov ako sú sociálne siete, či rôzne weby a aplikácie, kde môžu zdieľať priebeh organizácie, alebo dôležité aktualizácie podujatia. Vhodným výberom komunikačných prostriedkov zapoja do diania napríklad potencionálnych pretekárov, alebo

divákov podujatia a tým sa viac dostávajú do pozornosti – čomu sa neskôr detailnejšie venuje táto diplomová práca.

Športové podujatia poskytujú enormné množstvá štatistík a informácií o jednotlivých disciplínach, športovcoch a tímoch v reálnom čase. Nahromadené informácie ponúkajú lepší pohľad do problematiky daného športu, môžu pomôcť pri prediktívnom modelovaní, identifikácii vzorcov a pri všeobecnom rozširovaní vedomostí. Správne narábanie so získanými údajmi môže v praxi znamenať zlepšenie výkonu športovca alebo tímu, zvýšenie športovej účasti, prehĺbenie zapojenia fanúšikov alebo rozvoj inovatívnych stratégií tréningovania.



Obr. 2. Športový priemysel je súčasťou digitálnej revolúcie (zdroj: BISHT, 2020)

1.4 Fanúšikovský zážitok

Podľa Dugalić (2018, s. 66) je však športovo-digitálny marketing založený hlavne na pozornosti, ktorú šport vyvoláva u publika. Ďalej píše, že šport má väčšiu potrebu globálnej komunikácie medzi účastníkmi (merané v miliardách, pokiaľ ide o veľké športové podujatia:

olympijské hry a majstrovstvá sveta), ako iné oblasti: móda, kultúra, zábava/médiá, čo potom vedie k potrebe zriadenia virálnych služieb. Preto sa dá predpokladať, že športová komunikácia cez mobilné telefóny v reálnom čase zaznamená v budúcnosti vyšší rast v porovnaní s tradičnými systémami televízneho vysielania.

Tak sa do popredia profesionálneho športu nepochybne dostávajú aj jeho spotrebitelia a teda fanúšikovia. Kluby sa v tomto smere zameriavajú nie len na hodnotu, ktorú pre nich vytvárajú, ale aj na výnosy. Vďaka digitálnej analýze vedia fanúšikov lepšie pochopiť, čo napríklad poskytuje firmám prehľad o tom, aké typy reklám a modely zapojenia fungujú pre jednotlivé publikum pri vytváraní cielených reklám. Vytvárajú sa tak príležitosti prispôbiť načasovanie, obsah a doručovanie správ pre vyššiu efektivitu. Pre fanúšikov to znamená zvýšenie zážitku priamo v dejisku udalosti, v domácom prostredí prostredníctvom televízneho vysielania, alebo v online prostredí napríklad na sociálnych sieťach.

To poukazuje na ďalšie plus napredovania digitálnych technológií, a teda, že diváci majú možnosť výberu. Môžu sa prikloniť k televíznemu vysielaniu, alebo si nakúpiť vstupenky na podujatie kdekoľvek sa nachádzajú. A to kľudne aj cez svoj mobilný telefón.

Mobilné a desktopové zariadenia tiež poskytujú najnovšie štatistiky obľúbených hráčov v reálnom čase, sociálne siete zas zaplavuje obsah zo zákulisia spojený s možnosťou okamžitej reakcie a to od športovcov ale aj ostatných fanúšikov. Digitálne vyspelé športové organizácie zmenili svoje podnikanie tak, aby všetky faktory, ktoré vstupujú do plynulého digitálneho zážitku, boli prispôsobené a relevantné pre fanúšikov. Tak vznikol priestor pre prepojenie fanúšikov so športovcami atraktívnou a hlavne bezpečnou formou. Do popredia sa dostala aj rozšírená, virtuálna realita a iné inovatívne spôsoby prepojenia s divákmi.

1.5 Negatívny dopad digitalizácie na šport

Digitálna technológia má nesporne aj veľa negatív. Jednou z hlavných problémov je to, že spoločnosť je čoraz viac rozptýlená. V minulosti sa zvládal fanúšik sústrediť na zápas na štadióne bez väčších problémov. Čoraz viac sme ale z každej strany rozptýlení a športovci

tým pádom nemajú plnú pozornosť divákov. Zameriavajú sa na viacero činností naraz. Ako vidíme každý deň, existujú nové spôsoby konzumácie obsahu prostredníctvom digitálnych médií, sociálnej platformy, mobilných telefónov atď.

V rámci atletického výkonu je príkladom negatívneho dopadu takzvaný technologický doping. Každý športovec sa denne snaží zlepšovať svoje osobné maximá a tým sa postupne vypracovať na elitné pozície. Pokrokom sú však kladené vyššie nároky na každého jedinca, ktoré aj vrcholový športovec nie vždy vie dosiahnuť svojpomocne. Špičkové výkony sa tak veľakrát dosahujú využitím nepovolených technológií či už na oblečení, alebo pri športových pomôckach. Nakoniec, všetky pozitívne aj negatívne zmeny a spôsob, akým sa bude nielen športový priemysel do budúca meniť je len v našich rukách.

2 DIGITÁLNA TRANSFORMÁCIA BEŽECKÉHO ODVETVIA

Beh je jednou z najpopulárnejších foriem športovej aktivity na svete. Z kvalít behu treba vyzdvihnúť jeho nesporné zdravotné benefity pri správnom praktizovaní, je bez vekového obmedzenia, okrem oblečenia nevyžaduje žiadnu špecifickú výbavu a dá sa praktizovať nezávisle od času a miesta. Ľudia sa prikláňajú k behu z rôznych motívov. Napier v knihe *Beh (2021, s. 6)* hovorí o tom, že okrem potešenia, ktoré beh prináša sa pravidelné behanie spája s mnohými zdraviu prospešnými účinkami, ktoré zlepšujú kvalitu života.

Vďaka behu:

- sa stávame silnejšími a zdravšími - pretože opakovanie tejto dynamickej činnosti nám zaručí menšiu náchylnosť na choroby alebo fyzické poranenia
- predchádzame obezite, vysokému krvnému tlaku, cukrovke 2. typu, osteoartritíde, dýchacím ochoreniam a rakovine
- máme kvalitnejší spánok
- znižujeme riziko smrti vo všeobecnosti vrátane srdcovo-cievnych ochorení
- uvoľňuje stres, zlepšuje náladu, chráni pred vznikom depresie,
- sa stávame súčasťou kolektívu v rámci bežeckých skupín a pri účasti na skupinových podujatiach tiež napomáha zdraviu a pohode

Napier ďalej naopak varuje, že aj napriek všetkým zdravotným benefitom „beh nie je úplne bez rizika. Existujú špecifické poranenia spôsobené behom. Vždy však existuje cesta, ktorou sa tieto poranenia dajú minimalizovať a tú ukazuje veda o behaní.“ (s. 6.)

Ani atletika a presnejšie beh sa nezaobišiel bez informačného napredovania. Digitálne technológie u bežca začínajú už v tréningovom procese, kedy má k dispozícii množstvo metrík svojho výkonu. Momentálne každý profesionálny a v rámci rastúceho trendu aj amatérsky atlét podstupuje na začiatku sezóny výkonnostné merania a záťažové (alebo inak kondičné) testy najčastejšie v národných, alebo súkromných športových centrách – čo by

bez technologických noviniek nebolo možné uskutočniť. Výsledky meraní poskytnú športovcovi a jeho trénerovi množstvo informácií nie len o zdravotnom stave, imunitnom systéme a telesnej výkonnosti jedinca. Vďaka týmto výsledkom možno navrhnúť ďalšie tréningové postupy na mieru pre špecifického jedinca a pravidelne sledovať zlepšenia. Väčšina bežcov si tréningy neskôr zaznamenáva či už v denníkovej alebo elektronickej podobe. Trh ponúka rôzne zariadenia - senzory a monitory srdcovej činnosti, čipy, GPS hodinky alebo iné technológie, ktoré môžu mať stále pri sebe. Načo aj po záťažových testoch zhromažďovať dáta? Pri správanom analyzovaní nám dáta ponúkajú objektívne informácie, ako telo zvláda tréningy. Vďaka najnovším technologickým novinkám vieme nie len o našom aktuálnom zdravotnom stave. Vedia napomôcť športovcovi a jeho tímu prediktívne eliminovať riziká poranení a tak pomôcť v ďalšom napredovaní.

Tiež stopky, pero a papier pri štartovacím výstrele nahradili čipy pripevnené na štartovacích číslach a rozhodca tak vidí rozdiely medzi jednotlivými športovcami na milisekundy. Športovec si následne vie pozrieť detailnú štatistiku svojho výkonu naprieč jednotlivými etapami pretekov. V online výsledkových listinách nechýbajú ani rôzne rebríčky pretekárov a odkazy na fotogalérie.

2.1 Elektronické zariadenia ako športové pomôcky

Individuálne a neorganizované športy, ako napríklad rekreačný beh, zažívajú značný rozmach. „O bežcoch sa hovorí, že sú posadnutí číslami, že si zapisujú odbehnuté kilometre, aj osobné rekordy. No rozdiel prichádza s poznaním, ako tieto dáta využiť na dosiahnutie maximálneho výkonu“ (Napier, 2021, s. 7). V súlade s týmto vývojom došlo k nárastu dostupnosti a používania mobilných aplikácií špeciálne navrhnutých pre šport a elektronických monitorovacích zariadení, ako sú športové hodinky alebo iné nositeľné zariadenia, ktoré monitorujú športovú alebo fyzickú aktivitu. Výrobcovia sa postupne zamerali aj na potreby konkrétnych športov, a tak vznikli viaceré softvéry a zariadenia primárne zamerané na bežecké odvetvie. Vďaka tomuto pokroku je teraz k dispozícii ešte detailnejšie monitorovanie prispôbené požiadavkám konkrétneho športu, čo uvítali aj amatérsky bežci, ktorí nemajú prístup k profesionálnym trénerom.

Ako sa všetky súčasti smartfónu vyvíjali, otvorila sa široká škála možností jeho využitia. Základné mobilné prehliadače a predinštalované aplikácie nahradili vyspelé, náročnejšie aplikácie, na ktoré sme dnes zvyknutí. Aplikácie pre smartfóny majú niekoľko výhod. Sú ľahko dostupné, užívatelia ich majú stále po ruke, dajú sa jednoducho synchronizovať s monitorovacími zariadeniami alebo online účtom a tak majú užívatelia neustály prístup k dátam a štatistikám. Zároveň mobilná aplikácia súčasne so športovými hodinkami umožňuje použiť lokalizáciu GPS. S postupom času došlo k posunu od behu v súkromných atletických kluboch k veľkému počtu ľudí, ktorí bežia individuálne alebo v malých skupinách. Hoci mobilný telefón možno považovať za zaujímavú platformu pre databázu online tréningových plánov, väčšina aplikácií súvisiacich s fitness a zdravím poskytuje primárne len štatistiky a výsledky meraní, zatiaľ čo prispôsobené poradenstvo chýba.

Súčasný trend využívania digitálnych technológií na podporu fyzickej aktivity je nespochybniteľný. Aj keď väčšina firiem ponúkajúcich aplikácie na meranie aktivít začínala pri klasickom webovom rozhraní, rastúci počet používateľov mobilných zariadení maximalizoval možnosť lepšieho využitia týchto zariadení na podporu pohybových aktivít. Smartfón, ktorý sám od seba nemožno považovať za športovú pomôcku sa s použitím aplikácie súvisiacej so športom zmenil na tovar súvisiaci so športom (*Vos et. al., 2016, s. 800*). Nárast užívateľsky príťažlivých, lacných a ľahko dostupných technológií súvisiacich so športom je v súlade so všeobecnejšími trendmi. Monitorovacie zariadenia súvisiace so športom a fyzickou aktivitou majú skutočne potenciál motivovať užívateľov k zdravšiemu životnému štýlu a viesť ľudí k tomu, aby sa stali aktívnymi a aj v budúcnosti aktívnymi zostali.

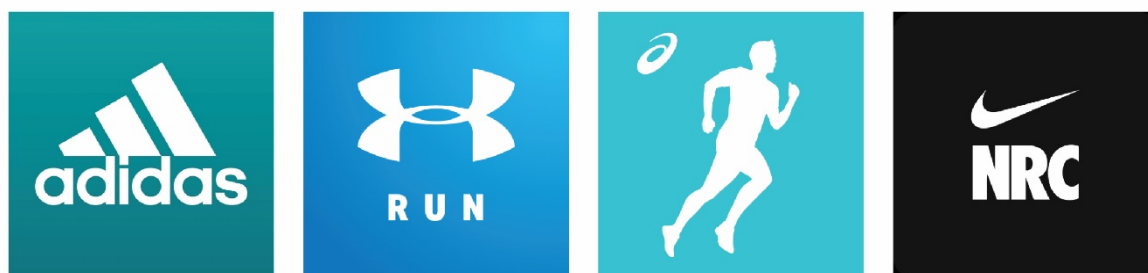
3 PRIESKUM TRHU S MOBILNÝMI APLIKÁCIAMI PRE BEŽCOV

Športové a zároveň bežecké aplikácie nie sú obmedzené len na sledovanie aktivity, zdravia, nekonečné grafy či štatistiky získané z dát nositeľnej elektroniky, alebo tréningové plány. Mnohé ponúkajú aj vedľajšie rozšírené funkcie ako napríklad výmenu správ s priateľmi vďaka prepojeniu so sociálnymi sieťami, ale aj takú podporu pitného režimu alebo špeciálne pre ženy kalendár menštruačného cyklu. Prínosom je tiež prepojenie a sprístupnenie informácií aplikáciami tretích strán, pričom sa synchronizujú napríklad prejdené kroky, spálené kalórie, dĺžka spánku či kalendár aktivít – aj tých naplánovaných.

Každá aplikácia produkuje určitý druh informácií podľa zamerania, no v každej možno nájsť nejaké špecifikum, ktorým sa stáva výnimočnou a tým získava svojich priaznivcov a nadšených užívateľov. Niektoré sú prepojené s nositeľnou elektronikou, iné fungujú samostatne. Niektoré aplikácie vám ponúknu popri bežeckých štatistikách aj chodecké, cyklistické, štatistiky plávania – dokonca ich spojenie ako duatlon či triatlon, ale aj zväčša numerický pohľad na mnohé iné športy. Nasledujúca rešerš radí aplikácie pre bežcov do jednotlivých kategórií podľa ich využitia a následne analyzuje ich výhody a zápory. Zaoberá sa nie len funkcionalitou a užívateľským zážitkom, ale aj grafikou rozhrania. Aj keď prvotný zámer bol analyzovať len mobilné aplikácie, nenašla som aplikáciu, ktorá by obsahovala všetky funkcie, potrebné ako teoretický podklad a prehľad pre praktickú časť diplomovej práce. V závere sa tým pádom venujem aj niekoľkým webovým stránkam, ktoré obsahujú kalendáre alebo termínovky bežeckých podujatí a rozoberám ich funkcionalitu.

3.1 Monitorovacie aplikácie

Klasická monitorovacia, alebo inak povedané trackovacia mobilná aplikácia má primárne za úlohu zmerať čas, priemernú a maximálnu rýchlosť, dĺžku odbehnutej trasy a celkové prevýšenie. Výhodou pripojenia mobilného zariadenia s GPS je vizualizácia odbehnutej trasy s jednotlivými úsekmi podľa jednotiek dĺžky zvolenej krajiny používania. Vývojári však naďalej prichádzajú s progresívnymi novinkami, ktoré odlišujú práve tú ich aplikáciu od množstva iných, ktoré trh ponúka. Množstvo, primárne, mobilných aplikácií má aj webové rozhranie. To vzniklo v reakcii na prehľadnosť veľkého množstva dát. Avšak pri komplexne a správne navrhnutých mobilných aplikáciách nie je nevyhnutné, aby sa užívateľ na desktopovú verziu danej aplikácie niekedy vôbec prihlásil. Naopak nutnosťou je dnes dostupnosť aplikácie pre zariadenia s rozdielnymi operačnými systémami, a to hlavne Android a iOS. Nakoľko na českom a slovenskom trhu takýto druh aplikácie chýba, ponúkam náhľad do aplikácií od svetových spoločností.



Obr. 4. Ikony monitorovacích aplikácií

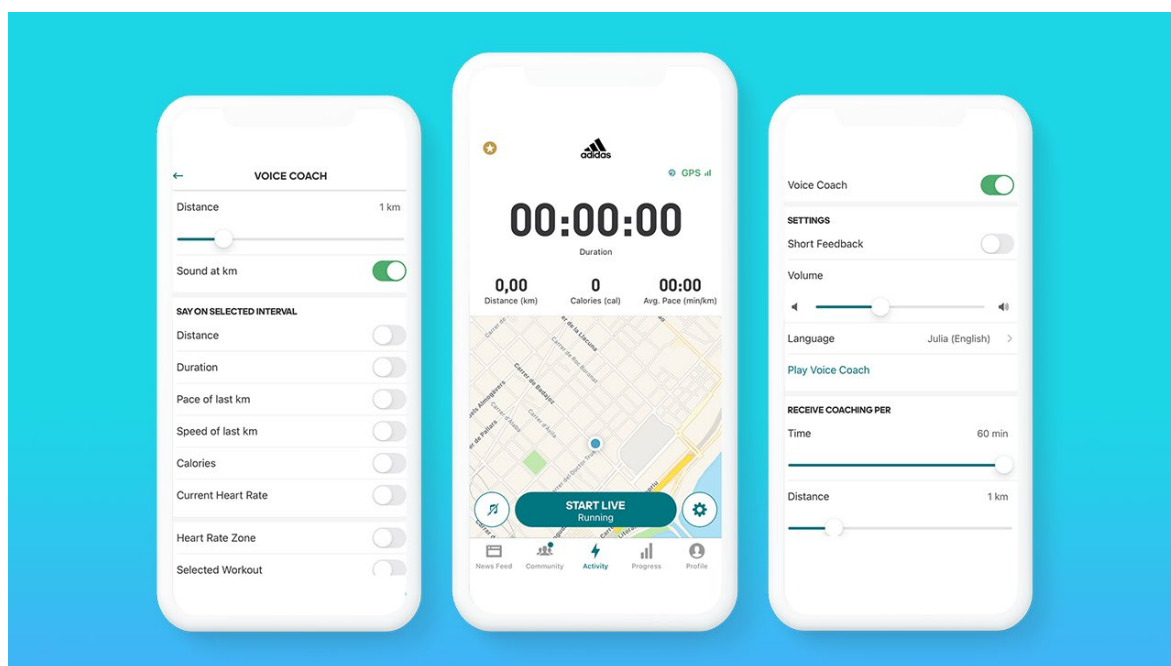
3.1.1 adidas Running: Mile Tracker (Runtastic)

Mobilná aplikácia Runtastic, ktorú prevzala firma adidas združuje presne cieleňú komunitu – primárne bežcov ale po aktualizáciách i chodcov, turistov a cyklistov.

Hneď na úvod aplikácia žiada o prihlásenie a zadanie mier na lepšie počítanie spálených kalórií. Nasledujú povolenia pre lepší užívateľský zážitok – povolenie sledovania polohy, synchronizáciu krokov zo zariadenia a povolenie notifikácií. Ďalej si užívateľ určuje svoj cieľ, na ktorý aplikáciu bude využívať – pomocou typu športu, ktorému sa venuje z ponúknutých možností, v akom časovom úseku chce cieľ dosiahnuť a či mu záleží skôr na

ubehnutej vzdialenosti, trvania aktivity, tempa, frekvencii, spálených kalórií alebo na dosiahnutom prevýšení. Nakoniec je v rámci nastavenia možnosť synchronizácie s trackovacím zariadením, ako sú hodinky, partnerských značiek. V tomto prípade sa jednalo o Apple Watch, Garmin Connect, Polar Flow, Suunto a Coros. Celý tento úvod je prehľadný a k zmenám informácií a cieľov sa dá v budúcnosti ľahko vrátiť.

Aplikácia ponúka obrovské portfólio služieb a funkcií, ktoré spolupracujú s GPS mapami a vytvárajú štatistiky každého používateľa. Úvodnou obrazovkou je to, čo od aplikácie každý očakáva – spustenie aktivity a veľký prehľad metrík. Prijemnou vychytávkou je zvukový tréner, ktorý upozorní na zmenu tempa, alebo ubehnutie nastavenej vzdialenosti.



Obr. 5. Zvukový tréner aplikácie adidas Running (zdroj: API.AUDIO, 2021)

Takisto po dokončení aktivity je športovec trénerom oboznámený o správnej regenerácii a hydratácii tela. Nasleduje progres, štatistiky a rekordy, tréningové plány a ako bonus milé ocenenia v podobe virtuálnych odznakov. V štatistike konkrétnej aktivity vidno, ktorý úsek bol prejdený najrýchlejšie a naopak. Počas aktivity aplikácia rozpozná, kedy si dal atlét pauzu a v tom prípade automaticky pozastaví zaznamenávanie aktivity kvôli skresleniu výsledkov. Aplikácia je v budúcnosti schopná ponúknuť dôkladnú históriu a analýzu výkonu

a tak sama napláňovať ďalšie tréningy, bežecké trasy a navrhnuť užívateľovi zaujímavé športové ciele pomocou kouča. Ten je prospešný aj v rámci ďalšej motivácie športovca. Profil užívateľa ponúka možnosť pridať si topánky ktoré využíva, ich prvé použitie a počet kilometrov, ktoré v nich má bežec v pláne odbehnúť. Túto možnosť má už viacero aplikácií. Topánka sa totižto každou aktivitou opotrebuje a tým stráca svoje kvality. Včasné upozornenie na opotrebovanie a nutnosť výmeny tenisky napomáha predchádzať zraneniam športovca. Aplikácia vytvára aj akúsi komunitu – a to nie len medzi synchronizovanými kontaktmi, ale aj v rámci používateľov tejto aplikácie. Otvárajú sa tak nové výzvy, a virtuálne podujatia, v ktorých si bežec vie zmerať sily so svojimi potencionálnymi súpermi a lepšie sa tak pripraviť na reálne preteky.

Vizuálne má aplikácia svoj nezameniteľný a ľahko prehľadný štýl. Ľahko sa v nej zorientujú aj menej technicky zdatní jedinci. Ponúka nie len základné funkcie, ale aj prepracované rozšírenia. Pre niekoho výhodou je webové rozhranie s podrobnejšími záznamami o všetkých aktivitách. Mínusom v technickej stránke môžu byť občasné sťažnosti na nepresnosť GPS merania a nemožnosť zmeny jazyka. Plná verzia aplikácie je spoplatnená.

3.1.2 Map My Run by Under Armour

Bývalá popredná trackovacia aplikácia Endomondo sa kúpou zo strany spoločnosti Under Armour, Inc. zaradila medzi komplex aplikácií pre zdravie a fitness – Under Armour.

Nakoľko Under Armour ponúka viacero aplikácií, menovite Map My Walk, Map My Ride atd., je namieste očakávať, že práve Map My Run je zameraná len na beh. To však nie je pravdou a napríklad aj v aplikácii Map My Ride je možnosť zapnúť aktivitu beh. To prináša sporný moment v názve aplikácie, ale na druhej strane pozitívum ak sa venujete viacerým športovým činnostiam a z toho jednej primárne. Samozrejmosťou aplikácie sú všeobecné merania, synchronizácia s viac ako 400 nositeľnými zariadeniami a webové stránky.

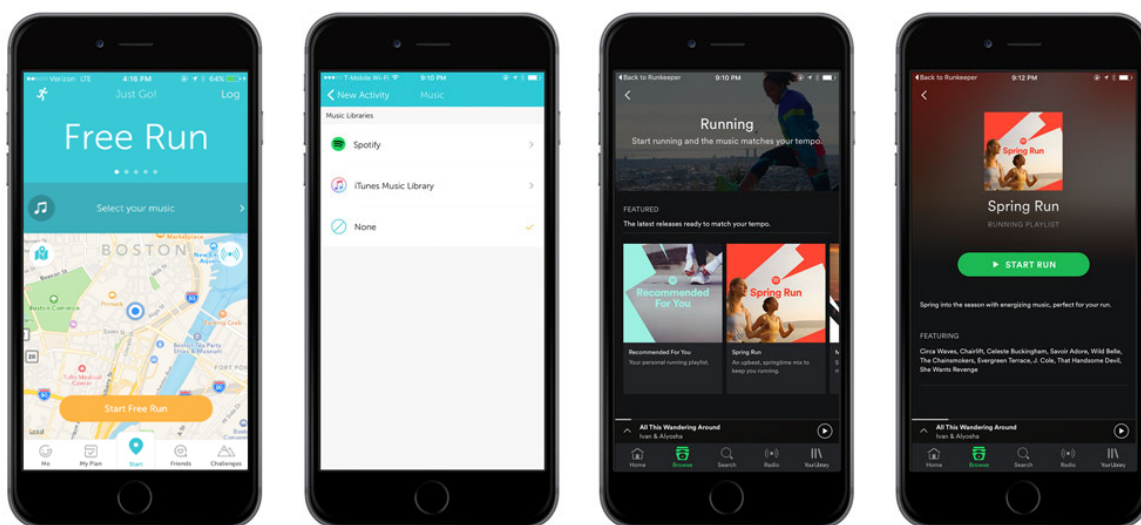
Aj keď si aplikácia našla veľké množstvo priaznivcov, z môjho pohľadu nie je užívateľsky prívetivá. Je celá v angličtine s absenciou výberu iného jazyka (v prípade bývalej Endomondo bola možnosť výberu českého jazyka) a okrem základných funkcií a výziev pod

taktovkou Under Armour som nenašla výhody, ktoré by ponúkala neplatená verzia. Aplikácia je zahltená reklamou, ktorú možno zrušiť zaplatením prémiového účtu. Z vizuálnej stránky a z pohľadu prehľadnosti celej aplikácie však nie som presvedčená o tom, že by mi platená verzia priniesla príjemný užívateľský zážitok.

3.1.3 Runkeeper

Tradične, aj Runkeeper je aplikácia zastrešená výrobcom športového vybavenia. Aplikáciu vyvíja spoločnosť Asics a napriek celosvetovému pokrytiu tiež nemá možnosť výberu jazykového balíčka.

V úvode si vyberáte svoj cieľ, ktorý vás motivoval k stiahnutiu aplikácie, odkiaľ sa preniesiete priamo na štart. Ak hľadáte jednoduchú aplikáciu bez zbytočností ste na správnom mieste. Veľkou výhodou tejto aplikácie je prehľadný výber tréningových plánov alebo jednoduchých bežeckých cvičení podľa zvoleného cieľa. Čo vedia bežci oceniť je prepojenie s hudbnými aplikáciami – čo je v prípade systému iOS napríklad Spotify alebo Apple Music a hlasový tréner na pomoc pri určovaní tempa alebo hlásenie času či vzdialenosti. Tým pádom sa sústredíte len na beh a aplikácia vám všetko oznámi bez nutnosti sledovania obrazovky.



Obr. 6. Prepojenie aplikácie Runkeeper so Spotify (zdroj: CHAMBERS, 2016)

Aplikácia odkazuje na online vyhľadávač pretekov raceroster.com. Tu vidím nevýhodu presmerovania na webovú stránku, miesto filtrovania pretekov priamo v aplikácii.

Ako aj ostatné aplikácie, aj Runkeeper občas narušia nereálne hodnoty určované systémom GPS. Aplikácia tiež ponúka platenú verziu. Tú vidím pre väčšinu bežcov ako nepotrebnú, keďže dôležité funkcie sú zahrnuté v základnom balíku.

3.1.4 Nike Run Club

Aplikácia z dielne spoločnosti Nike prešla časom viacerými veľkými aktualizáciami a zmenami vizuálu. V minulosti sa zameriavala na spoluprácu s hodinkami TomTom, ktoré boli pomocou USB pripojenia v remienku hodínok synchronizované s počítačovým softvérom. Nike sa postupom času začalo viac zameriavať na silovú prípravu bežca a z názvu Nike+ sa stalo NRC, ktorý sa orientoval na trackovanie ale aj cvičenie. Z aplikácie zmizli obľúbené funkcie užívateľov, ktoré boli jedny z prvých kvalitne nadizajnovaných. Z mojej strany bola táto zmena dôvodom, prečo som sa rozhodla zmeniť bežeckú aplikáciu a výrobcu športových hodínok. Postupom času sa Nike vrátilo primárne k monitorovacej aplikácii a na cvičenie vyvinulo samostatnú aplikáciu.

NRC sa od iných aplikácií odlišuje čistým, minimalistickým dizajnom. Aj keď je celé rozhranie len v angličtine, nemalo by vám to pre minimum textu a intuitívny systém. Prekvapením je fakt, že všetky komplexné funkcie získate v základnej verzii a tak neponúka žiadne platené účty. K lepším výkonom počas aktivity vás isto namotivujú aj hlasy celebrit, ktoré nahrali rôzne povzbudenie alebo upozornenia. Taktiež prináša možnosť ovládať hudobné aplikácie počas aktivity.

Aj keď NCR má svoje časy „najväčšej slávy“ dávno za sebou, stále má svojich stálych užívateľov a verím že pre svoju jednoduchosť pre amatérskych bežcov aj veľký potenciál na vývoj do budúcnosti.

3.2 Multifunkčné aplikácie

Bežecké aplikácie sa posunuli na vyššie úrovne a môžu sa pýšiť nie len monitorovaním behu a životných funkcií, udržiavaním tempa a tvorbou tréningových plánov. V nasledujúcej kategórii ponúkam prehľad aplikácií, ktoré sa svojimi funkciami posunuli na vyššiu, multifunkčnú úroveň a tak prepojili milióny športovcov po celom svete.



Obr. 7. Ikony multifunkčných aplikácií

3.2.1 Strava

Americká aplikácia Strava, ktorá funguje v desktop aj mobilnej podobe synchronizuje dáta z viacerých aplikácií a doplnkov rôznych vývojárov skrz rôzne športové aktivity a tým vytvára akúsi sociálnu sieť športovcov. Tým pádom sa spojíte aj s športovcami, ktorí nepoužívajú rovnakú aplikáciu ako vy a pritom vidíte prehľad dostupných aktivít. Strava však nie je len databáza na synchronizáciu previazaných vývojárov a sociálnych sietí.

Silným aspektom je vďaka spomínanému prepojeniu so sociálnymi sieťami akási plocha – *feed* na zdieľanie aktivít s priateľmi. Tu vás motivujú k pohybu samotní priatelia, ktorí môžu dať vašim aktivitám akúsi prestíž – *kudos*, alebo vám aktivitu priamo okomentovať a tak vás posunúť k lepším výsledkom. V strave sa však nemusíte spájať len so svojimi priateľmi. Profil si tu môžu založiť aj kluby a organizácie, a tak sa viac združovať a dostávať do povedomia verejnosti. Všetci používatelia sa môžu zapájať aj do sezónnych výziev. Príkladom je ubehnutých 5 km v rámci jedného mesiaca, či najazdených 400 km na bicykli. Strava sa pýši tiež zaujímavým prvkom, takzvanou tepelnou mapou – *heat map*, ktorá od užívateľov s ich povolením zbiera informácie o tom na akých miestach a v akých lokalitách sú športovci najviac aktívni. Vďaka tomu rozšíreniu je možno kdekoľvek zistiť, ktoré

cestičky na beh sú najpopulárnejšie. Bezpečnostná funkcia *Beacon* (v preklade maják) vygeneruje unikátny URL kód, ktorý môžete prezdieľať so svojimi priateľmi či rodinou a tak vás môžu sledovať pri športovej aktivite v reálnom čase.

I keď monitorovanie aktivity ostáva pri tejto aplikácii len pri základných funkciách, Strava ponúka platenú verziu, ktorú ako jednu z mála športovci oceňujú. Tá ponúka dôkladnú analýzu športových výkonov. Najväčšia výhoda je nepochybne v tvorbe *segmentov* = trás, ktoré sa následne verejne zdieľajú a vy na nich môžete navzájom prekonávať svoje rekordy. Ku každému segmentu je priradený rebríček najlepších športovcov a prehľad ocenení. Čerstvou novinkou sú pridané 3D mapy – a teda nové zobrazovanie vykonanej aktivity.



Obr. 8. Multifunkčná aplikácia Strava (zdroj: JEBENTWATJEMEET, 2020)

Strava funguje už veľa rokov a má vybudovanú veľkú užívateľskú základňu. Niet sa čomu čudovať pri tomto množstve výhod a kvalitnom UI aj UX spracovaní. Asi jediné, nepochopiteľné mínus pri enormnom množstve používateľov po celom svete je absencia výberu jazyka.

3.2.2 Garmin Connect

Spoločnosť Garmin sa primárne špecializuje, a je jednotka vo svete GPS navigácií a inteligentných hodínok. Práve pre tie má vyvinuté užívateľské rozhrania, ktoré spája nadšených používateľov meracích zariadení. Aj keď aplikácia umožňuje prístup len majiteľom so spárovaným zariadením Garmin, určite nezaostáva za ostatnými aplikáciami v množstve používateľov. V rézii spoločnosti Garmin vzniklo viacero aplikácií podľa zamerania, ale aj ich rozšírenia. Aplikácia Garmin Connect je jedna zo špičkových nástrojov na sledovanie, analýzu a zdieľanie zdravotných a fitness aktivít na celom svete. A to všetko cez mobilnú aj webovú aplikáciu.

Connect je komplexné zhrnutie všetkých metrík, informácií, štatistík ktoré vám najmodernejšie športové hodinky vedia poskytnúť. Všetky namerané údaje sú zobrazené v kategóriách pre jednoduché prezeranie. Vy sami si už môžete prispôbiť čo chcete vidieť, a v akom poradí. Od zdravotného stavu, hydratáciu, kvalitu spánku, úroveň stresu až po detailné informácie o nameraných aktivitách.

Aplikácia ponúka aj výmenu správ medzi priateľmi, nastavenie vybavenia – od tenisiek až po bicykle. Aplikácia tiež poskytuje všetky potrebné nástroje na skvalitnenie tréningu a posunu na vyššiu úroveň. Funkcia *Garmin Coach* vám na mieru pripraví bežecké tréningy sprevádzané personalizovanými trénerskými tipmi a radami. Ako pri Strave, aj táto aplikácia ponúka bezpečnostnú funkciu *LiveTrack*, ktorá vytvára prenos polohy počas aktivity v reálnom čase a tým umožňuje priateľom a rodine sledovať vás. Túto funkciu treba vopred spustiť a zdieľať s ľuďmi podľa vlastného uváženia. Plusom je aj pomerne dosť využívaná funkcia tvorby dráh, ktoré si na mape vytvoríte automaticky, alebo si podľa svojich preferencií necháte vygenerovať. Tieto dráhy je možné zdieľať s inými používateľmi, alebo si ich odoslať do športových hodínok pre ľahšiu orientáciu v teréne.



Obr. 9. Rozsiahle štatistiky aplikácie Garmin (zdroj: GIANNOPOULOS, 2015)

Pre tých, čo majú radi denný prehľad Garmin vytvoril kalendár. V ňom sa farebne odlišujú aktivity, spánok, srdcový tep a iné zdravotné metriky zaznamenané v rámci jedného dňa. Do kalendára sa dá odoslať alebo manuálne pridať tréningový plán. Vývoj mobilných aplikácií stále napreduje, o čom svedčia čoraz častejšie aktualizácie s pridanými pomôckami. Najnovšie badať pokrok so zameraním na ženy - športovkyne, ktoré majú kalendár menštruačného cyklu priamo v bežeckej aplikácii. Ten športovkyni podľa prednastavených informácií a dňa cyklu uvádza, v akej fáze cyklu sa nachádza a ako sa napríklad vyhnúť únave alebo vyčerpaniu, prípadne kedy by mala dbať na vyšší príjem tekutín.

Nespornou výhodou aplikácie Connect od Garminu sú rôzne jazykové balíčky, vrátane českého jazyka a celá je pre vlastníkov zariadení Garmin dostupná zadarmo.

3.2.3 Suunto

Pre majiteľov hodín Suunto je tu tiež aplikácia, ktorá funguje na rovnakom systéme pripojenia so zariadením ako Garmin Connect. I keď Suunto nemá také prepracované funkcie ako Garmin, aplikácia sa stále posúva pred, o čom svedčia mnohé aktualizácie. Veľkou výhodou je opäť voľba jazyka.

3.3 Charitatívne aplikácie

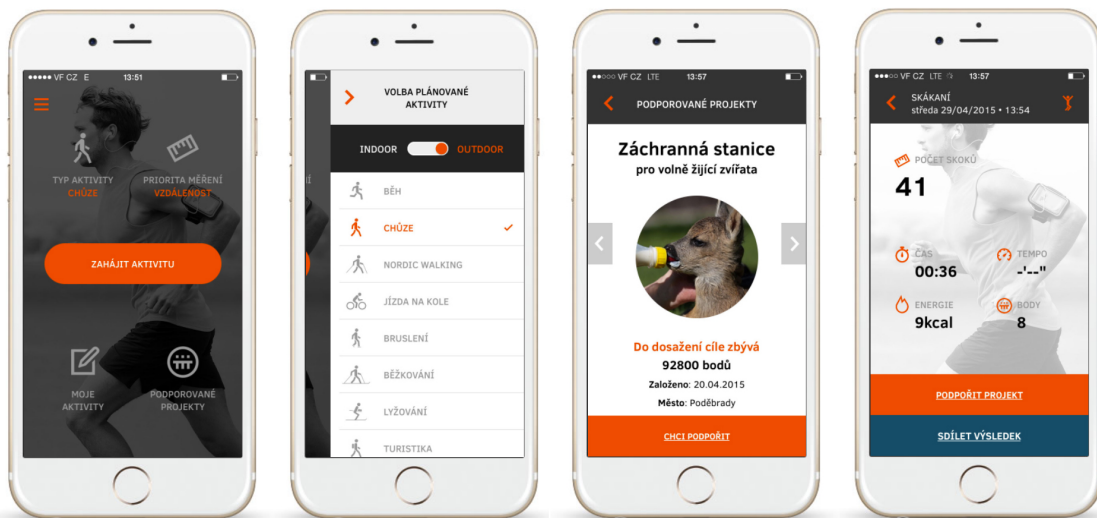
Ak beháte len pre potešenie, alebo vám stačia základné údaje po dobehnutí, môžete použiť charitatívne aplikácie a robiť tak radosť behom nie len sebe. Dnes už viaceré organizácie vytvárajú sezónne charitatívne výzvy v sledovacích aplikáciách. Na druhú stranu, na trhu sú aplikácie, ktoré celosezónne, alebo v rámci istého dátumu vytvárajú podujatia – či už reálne alebo virtuálne. Sprostredkovatelia týchto aplikácií sú väčšinou zaviazaný podľa podmienok finančne prispieť na určité projekty.



Obr. 10. Ikony charitatívnych aplikácií

3.3.1 EPP

Pokroková aplikácia od Nadace ČEZ – Pomáhej pohybem funguje podobne ako všetky sledovacie aplikácie. Pomocou GPS zaznamenáva pohyb a z toho vytvára štatistiky tréningu. Avšak za každú vykonanú aktivitu získavate tiež body, ktoré podľa vlastného uváženia viete priradiť k projektom, ktoré práve usilujú o získanie finančnej pomoci. Po získaní vopred určeného počtu bodov užívateľmi aplikácie, Nadácia ČEZ pošle dohodnutú čiastku danej organizácii, škole, obci alebo jedincovi.



Obr. 11. Aplikácia EPP (zdroj: POMÁHEJ POHYBEM, 2022)

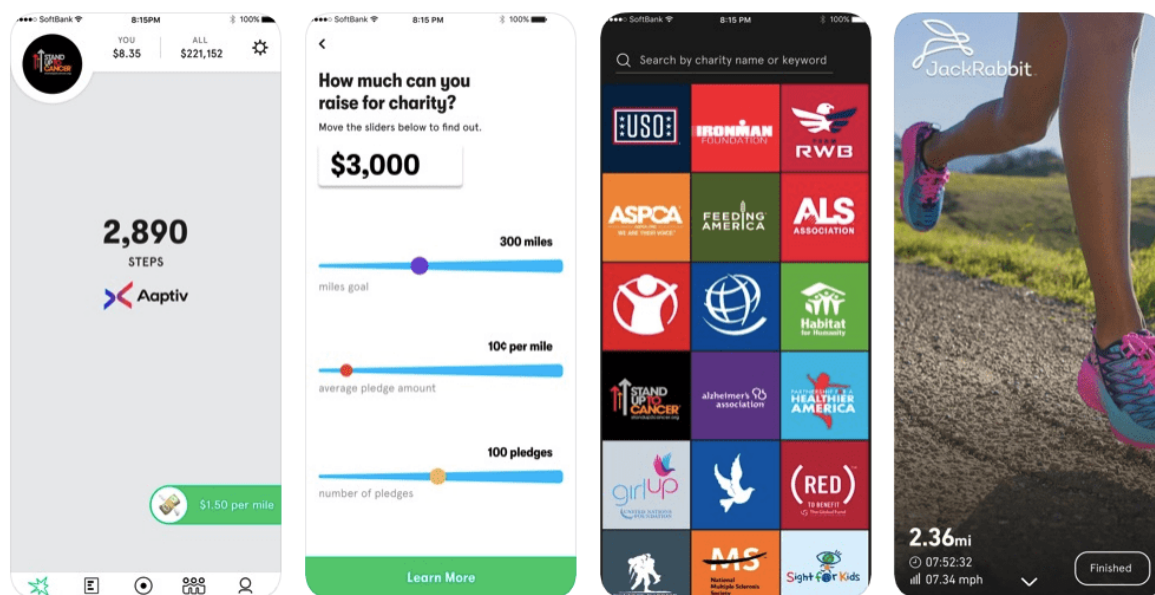
Aplikácia je veľmi jednoduchá a prehľadná, čo je jej nesporné plus. Už na úvode je možnosť prihlásenia, alebo zbierať body anonymne. Samozrejmosťou je prehľad aktuálne podporovaných projektov, ale pri prihlásenom účte aj história už podporených. I keď nejde o detailné analyzovanie tréningu, je vo všeobecnosti veľmi presná pri meraní. Užívateľ si môže vybrať medzi mnohými aktivitami, o ktorých má aj po skončení prehľad. Aplikácia je vhodná aj pre firmy či skupiny, ktoré podporujú a vedú zdravý aktívny život. Možnosť vytvorenia tímu a spoločné zbieranie bodov so svojimi známymi môže byť perfektná motivácia k získaniu ešte viac finančných prostriedkov.

Aplikácia má v rámci propagácie vytvorenú prehľadnú microsite, kde vysvetľuje fungovanie aplikácie textovo, ale aj za pomoci videa. Nájdete na nej prehľad projektov ale aj štatistiky jednotlivcov a tímov, ktorý projekty podporujú svojimi aktivitami. Celkovo je táto česká aplikácia na vysokej úrovni, o čom svedčí aj množstvo aktívnych používateľov.

3.3.2 Charity Miles

Na podobnej myšlienke funguje aj americká aplikácia s jedinečným dizajnom Charity Miles. Tá je na rozdiel od tej českej na trhu už dlhšie a pokrýva obrovské množstvo známych charít.

Z tých si vyberáte jednu už na začiatku pri prvom prihlásení. Aplikácia vás prevedie úvodnými krokmi, kde vyplníte údaje alebo vyberiete svoje priority. Na výber sú len 3 aktivity, a to beh, prechádzka alebo cyklistika. Charity Miles vás tiež motivuje vytvoriť si tím, alebo sa do nejakého pridať a tým zvýšiť svoju motiváciu pomáhať. Ostáva len zapnúť danú aktivitu a zbierať „finančné prostriedky“.



Obr. 12. Aplikácia Charity Miles (zdroj: HELLOTECH, 2019)

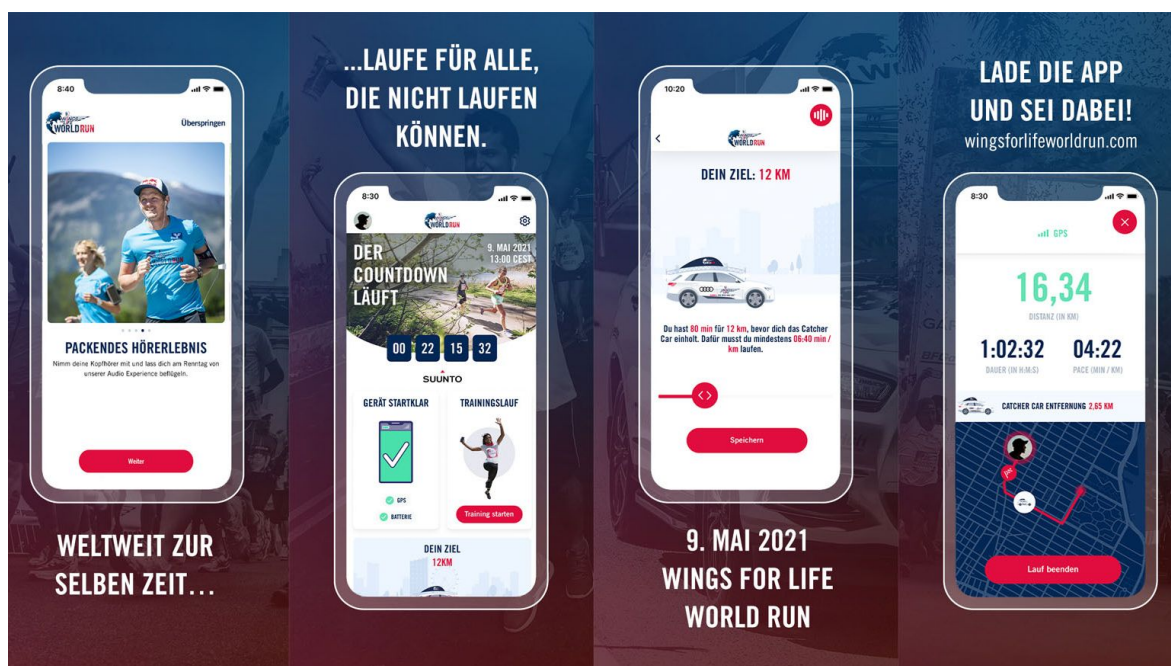
Pri Charity Miles ma zaujala interaktívna webová stránka. Celá sa nesie v jednotnom dizajne – tak ako aj mobilná aplikácia a pôsobí veľmi prepracovane. V postupných krokoch sa dozviete o fungovaní aplikácie, o podporovaných charitách, ale aj príbehy podporovateľov charít v rámci blogu. Súčasťou je e-shop a možnosťou kúpy propagačných predmetov a oblečenia.

3.3.3 Wings for Life

Celosvetová aplikácia z dielne RedBull je aktívne využívaná len raz do roka, a to prvú májovú nedeľu. Ide o formát pretekov, ktoré sa konajú ako reálne podujatia na viacerých miestach po celom svete, ale aj virtuálne ako AppRun – a to pomocou tejto aplikácie. Všetky

vyzbierané peniaze či už z registračných poplatkov, alebo získané počas podujatia idú na výskum poranenia miechy.

Pravidlá sú jasné. Na pomyslenej štartovej čiare stoja v rovnaký deň a v rovnaký čas profesionálni aj rekreační bežci, a dokonca aj vozičkari. Po odštartovaní unikajú pred stíhacím autom – Catcher Car, ktorý postupne pridáva rýchlosť, dokiaľ nedobehne – či už reálne alebo virtuálne posledného bežca každého tohto podujatia.



Obr. 13. Celosvetová aplikácia Wings for Life (zdroj: HORIZONT, 2021)

Aplikácia sa spustí podľa časového pásma všetkým účastníkom rovnako – či už máte jednu hodinu poobede alebo 3 hodiny v noci. Na displayi možno vidieť vzdialenosť od stíhacieho auta a jeho rýchlosť – ktorá sa každých 30 minút navyšuje. Plusom sú aj hlasové informácie počas behu a predpripravené pretekové playlisty. Po tom, ako vás virtuálne auto dobehne, máte možnosť zdieľať svoj výsledok spolu s fotografiou do sveta. Samozrejmosťou je virtuálny diplom a veľká radosť z odbehnutých kilometrov.

Mínusom je nutnosť mať zariadenie, ktoré vydrží celú aktivitu so spustenou aplikáciou. Podľa recenzií malo mnoho bežcov problém pri zablokovaní mobilného telefónu – aplikácia

im takto beh ukončila. Je to však súčasť vývoja už teraz veľmi obľúbeného konceptu aplikácie.

3.4 Aplikácie pre zábavu

Pre zvýšenie motivácie športovať existujú aj zábavné aplikácie. Verím že aj profesionálni bežci radi z času na čas oživia svoje tréningy pomocou hudobnej, alebo dobrodružnej aplikácie.

3.4.1 PaceDJ: BPM Running Music

Osviežením monitorovacích aplikácií je PaceDJ. Vizuálne chaotická a nie veľmi esteticky príťažlivá aplikácia, ktorá prevezme skladby z vašej hudobnej knižnice a umožní vám vybrať si tempo hudby pre svoju aktivitu

Pri prvom spustení máte v rámci jednoduchých nastavení na výber hudobnú aplikáciu, z ktorej chcete importovať hudbu. Nasleduje voľba konkrétneho playlistu a výber aktivity, ktorej sa chcete venovať, ďalej výber fitness úrovne a potom údaje o používateľovi – pohlavie, výška, váha, vek. Na základe týchto informácií sa nastaví priemerné tempo skladby ako BPM, čo je skratka pre Beats Per Minute – ako označenie rýchlosti hudobnej skladby pomocou metronómu. Aplikácia analyzuje každú skladbu zvolenej knižnice na beaty za minútu a tak vyberie tempo, ktoré bude zodpovedať tréningu. Výsledkom je okamžitý mix hudby pre vlastné tempo behu.

V rámci nastavení je možné prechádzať vybranými skladbami a uprednostňovať ich pomocou hlasovania. Ak má skladba nesprávne nastavené tempo, stačí klepnúť na ikonu bubna na úvodnej obrazovke aplikácie. Aj táto aplikácia ponúka platenú verziu pre nastavenie intervalových tréningov, ukladanie cvičení do budúca alebo zrýchľovanie či spomaľovanie tempa vybraných skladieb.

3.4.2 Zombies, run!

Adrenalinová monitorovacia aplikácia, alebo bežecká misia v rámci dobrodružnej hry? V tomto prípade možno hovoriť o oboch možnostiach. Prepracovaná herná aplikácia si dáva z úlohu stimulovať výkon – v rámci bežeckej aktivity vám do slúchadiel postupne prichádzajú informácie akým smerom sa máte pohybovať. Celá komunikácia prebieha v angličtine, čo je určite mínus a zároveň ďalšia poznámka k rozšíreniu. Hra v súčasnosti obsahuje 9 levelov s 15-60 misiami, ktorými sa presúvate vďaka útekom pred zombíkmi a zbieraním imaginárnych predmetov na záchranu. Pre niekoho šialené, pre mnoho ľudí, nútiacich sa do športovej aktivity výborný nápad. Samotná aplikácia užívateľa pripraví na jednotlivé levely vďaka tréningovým bežeckým plánom, ktoré sú vo väčšine prípadov súčasťou plateného VIP programu.



Obr. 14. Zábavná monitorovacia aplikácia *Zombies, run!* (zdroj: POPSUGAR, 2022)

3.5 Tréningové aplikácie

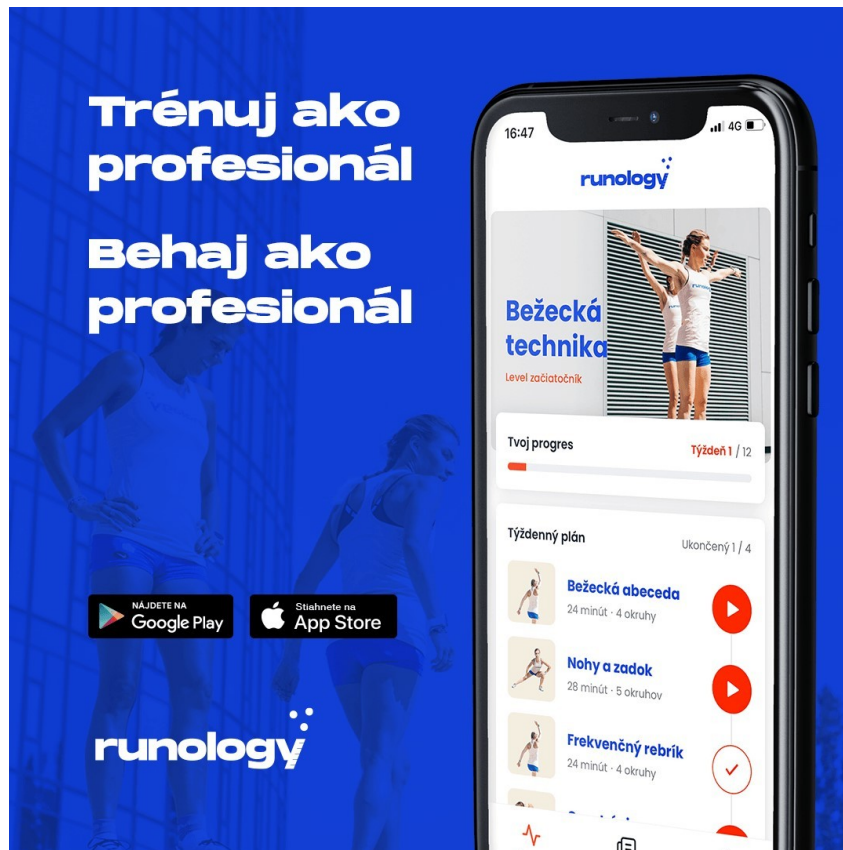
V rámci celkového prehľadu športových aplikácií pre bežcov netreba zabudnúť na tréningové aplikácie. Tie sú vhodné hlavne na zlepšenie bežeckej techniky a posilnenie celého tela – čo napomáha predísť zraneniam.



Obr. 15. Ikony tréningových aplikácií

3.5.1 Runology

Veľkým prekvapením je slovenská tréningová aplikácia zameraná na rozvoj bežeckej techniky, budovanie rýchlosti a prevenciu voči bežeckým zraneniam Runology. Aplikácia, ktorá sa pýši moderným, veľmi prehľadným a funkčným dizajnom obsahuje 36-týždňov tréningových plánov od skúsených slovenských bežcov a trénerov. Aplikácia je vhodná pre amatérskych aj elitných bežcov, keďže sa nejedná len o zlepšovanie techniky, ale aj o regeneračné a strečingové cvičenia. Na výber sú tri levely tréningov – začiatočník, pokročilý a expert, a tomu prispôsobené ďalšie napredovanie. Vývojári aplikácie postupne prichádzajú s pravidelnými aktualizáciami a ďalšími možnosťami tréningovania. Týmto sa aplikácia postupne radí medzi špičku v tréningových aplikáciách pre bežcov.

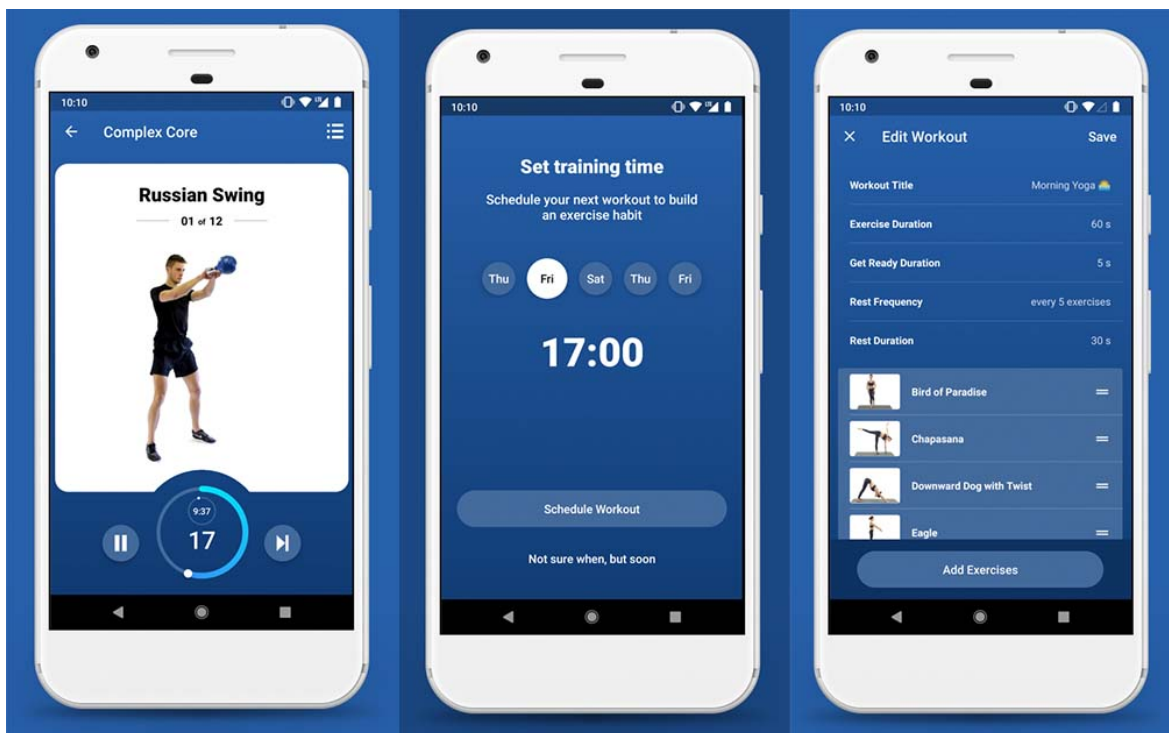


Obr. 16. Propagácia aplikácie Runology na Facebooku (zdroj: RUNOLOGY, 2021)

3.5.2 Fitify

Česká fitness aplikácia na chudnutie, pálenie kalórií a naberanie svalovej hmoty našla svojich priaznivcov nie len v domácnostiach, ale aj u aktívnych športovcov. Fitify sľubuje viac ako 900 cvikov, ktoré viete praktizovať kdekoľvek a kedykoľvek. Hlasový tréner je stále k dispozícii, či už pri cvičení s vlastnou váhou, alebo so základnými tréningovými pomôckami. Do budúca je možné nastaviť časy cvičení, ku ktorým príde vopred upozornenie.

Dizajn aplikácie je veľmi dobre prispôsobený aj pre menej technicky zdatných. Aplikácia ponúka premietanie cvičenia na televíznu obrazovku, k čomu stačí len jednoduché prepojenie. Ďalším plusom je že funguje v offline režime. Ďalšia sľubná aplikácia pre udržanie motivácie v rámci športu.



Obr. 17. Tréningová aplikácia Fitify (zdroj: FITIFY, 2021)

3.5.3 adidas Training: Home Workout

Ako rozšírenie k adidas Running aplikácii, zvykli bežci používať aj aplikáciu na domáce cvičenie. Aplikácia sľubuje spevnenie všetkých svalových partií, čo uvítajú bežci pri prevencii a zlepšovaní svalovej kondície. Aplikácia sa dizajnovovo radí do balíčku tréningových aplikácií z dielne spoločnosti adidas. V tréningových plánoch si prídu na svoje aj tí, ktorí si chcú zlepšiť techniku behu – a to tromi cvičeniami po dobu 4 týždňov. Veľkou výhodou je, že sa aplikácie dajú prepojiť navzájom a aj so športovými hodinkami.

3.5.4 Nike Training Club

Nike Training Club je rovnako ako adidas Training zameraná predovšetkým na bežcov – a teda sa jedná o akési rozšírenie aplikácie NRC. Dizajn zostáva rovnaký, tak ako sú naň používatelia Nike aplikácií zvyknutí. Výhodou je množstvo cvičení – silových aj regeneračných, podporujúcich celkovú kondíciu bežcov. Zaujala ma napríklad jóga pre bežcov na zlepšenie stability tela. Ako je u Nike aplikácií zvykom, za odcvičené tréningy pribúdajú odznaky do virtuálnej nástenky úspechov. Aplikácia má v rámci blogu prepracované aj výživové tipy.

3.6 Výživové aplikácie

Zdravá výživa je nedielnou súčasťou života každého športovca. Tu treba spomenúť dve hlavné aplikácie využívané v Českej republike a na Slovensku.

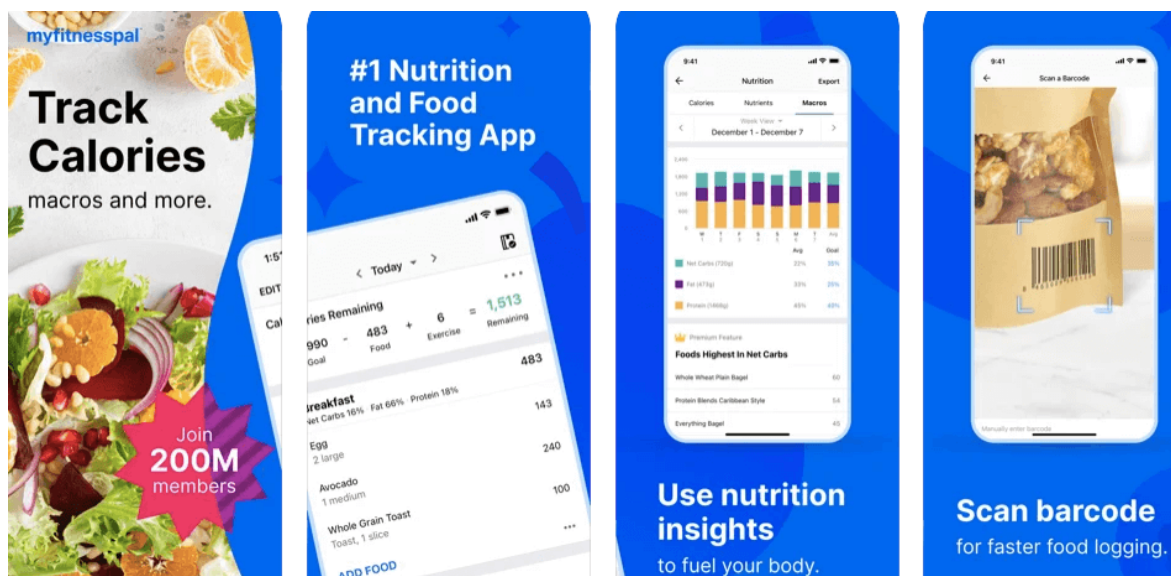


Obr. 18. Ikony výživových aplikácií

3.6.1 MyFitnessPal

Najviac celosvetovo využívaná aplikácia v oblasti výživy je nepochybne MyFitnessPal z dielne Under Armour. Ide o rozsiahlu databázu jedál a potravinárskych výrobkov. Športovci majú vďaka nej v kalendári prehľad o svojich prijatých kalóriách naprieč dňami, týždňami, mesiacmi aj rokmi. Aplikácia nestráži len vopred nastavený počet kalórií, ale tiež tuky, proteíny, sacharidy, cukor či vlákninu. Jedlá je možné manuálne vyhľadať, alebo automaticky naskenovať pomocou čítačky EAN kódu na výrobku. Výrobky, ktoré aplikácia nepozná, je možné doplniť v jednoduchom prispôbennom formulári. Taktiež ukladanie receptov alebo zdieľanie svojho jedálničku s priateľmi nerobí aplikácii žiaden problém.

Veľkou výhodou je prepojenie s aplikáciami tretích strán. Tým sa do aplikácie dostávajú spálené kalórie počas dňa, takže všetko je automaticky prerátané, a užívateľ sa môže pohodlne venovať budovaniu svojich zdravých stravovacích návykov. Ďalšie plus vidím v blogu na úvodnej stránke, ktorý ponúka nie len výživové tipy ale aj prepracované video recepty.



Obr. 19. Výživová aplikácia MyFitnessPal (zdroj: THE MACIOS, 2022)

Aplikácia funguje aj vo webovom prehliadači, a kedykoľvek si tak môžete svoje denné jedálnečky pozrieť aj vo vysokom rozlíšení. V tomto prípade je však dizajn aplikácie tvorený priamo pre mobilné zariadenie a prispôsobená webová stránka v prehľadnosti zaostáva. Pre niekoho nevýhodou môže byť práve anglický jazyk a absencia ďalších jazykových balíčkov. Avšak pri jednoduchosti tejto aplikácie a prehľadnom sledovaní vám to časom príde nepodstatné.

3.6.2 Kalorické tabuľky

S podobou aplikáciou prišla aj česká firma. V tomto prípade je samozrejme plusom český jazyk a množstvo česko-slovenských jedál, ktoré by ste v MyFitnessPal hľadali márne. Aplikácia si časom prešla množstvom technických aj dizajnových aktualizácií, čím si prilákala viac nadšených užívateľov. Vizuálna stránka sa taktiež posunula míľovými krokmi vpred, čo sa odrazilo nie len na intuitívnom chovaní aplikácie. Úvodná stránka jasne zobrazuje najdôležitejšie informácie, ktoré od aplikácie očakávame – prijatú výživu, hydratáciu, spálené kalórie počas aktivít vďaka prepojeniu s inými aplikáciami a aktuálnu hmotnosť.

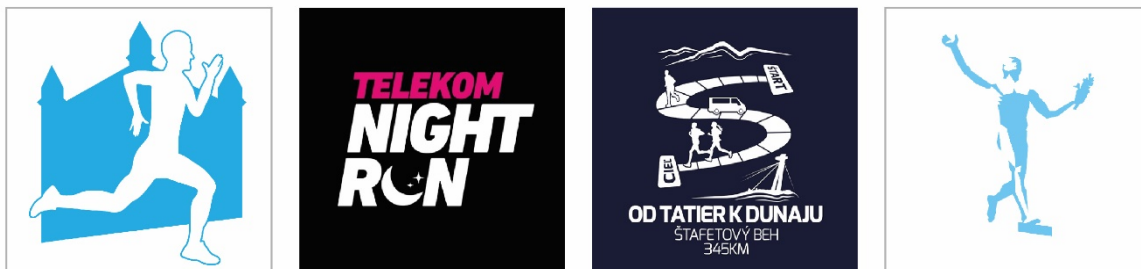


Obr. 20. Kalorické tabuľky na rôznych zariadeniach
(zdroj: KALORICKÉ TABUĽKY, 2022)

Pre prémiových užívateľov ponúka zápis položiek do výživového diára hlasom, ale aj viac detailných štatistík jedla a odomknutie jedálničiek iných používateľov. Tvorcovia aplikácie mysleli aj na neregistrovaných používateľov, pre ktorých je odomknutých veľa zdravých receptov s prehľadom kalórií a výživových údajov.

3.7 Podporné aplikácie pre bežecké podujatia

Aj samotné podujatia si v rámci propagačných aktivít nechávajú vytvoriť aplikácie, ktoré postupom času nahrádzajú informačné brožúry. V tejto časti sa venujem hlavne štyrom slovenským aplikáciám. Z dielne organizátorov bežeckých pretekov Bratislava Marathon Team sú to aplikácie na prezentáciu jarného podujatia *Bratislava Marathon* a jesenného *Telekom Night Run*. Stredné Slovensko tu má zastúpenie v aplikácii pre štafetový beh tímov *Od Tatier k Dunaju* a pre východ Slovenska aplikácia *Kosice Peace Marathon* – pre podujatie Medzinárodný Maratón Mieru v Košiciach. Samotné aplikácie síce fungujú celoročne, avšak vždy v nich nájdete len informácie k nasledujúcemu ročníku podujatia.



Obr. 21. Ikony podporných aplikácií pre bežecké podujatia

3.7.1 Bratislava Marathon a Telekom Night Run

V prípade organizátora Bratislava Marathon Team ide hlavne o prepracované a užívateľsky prívetivé aplikácie, kde bežec aj návštevník nájde propozície, program naprieč dňom konania, mapy so zázemím a možnosti dopravy na štart, blog s čerstvými aktualitami, a najnovšie tiež livetracking bežcov pomocou čipov na štartových číslach alebo livestreaming priamo z podujatia. Ak chcete dostávať aktuálne informácie priamo do telefónu, je možné si nastaviť notifikácie v slovenskom aj anglickom jazyku.

3.7.2 Od Tatier k Dunaju

Pre bežcov a kapitánov štafetového behu Od Tatier k Dunaju je pripravená aplikácia s informáciami o jednotlivých úsekoch behu a odovzdávkami štafety. Až počas pretekov tak môžu účastníci sledovať svoj tím vo výsledkovej listine a po celý čas prijímať dôležité notifikácie od organizátorov. V tomto je aplikácia veľmi jednoduchá a neponúka nič navyše.

3.7.3 Kosice Peace Marathon

Aplikácia Kosice Peace Marathon sa pýši pridanými funkciami, ako je napríklad pridávanie bežcov na svoju časovú os, vďaka čomu je ich možné počas celého podujatia sledovať. Taktiež aktuálna výsledková listina a počet bežcov ktorý úspešne dobehli do cieľa oživuje statické prehľady výsledkov po skončení podujatia. Bežci si počas celého podujatia môžu v aplikácii urobiť selfie s filtrami podujatia a zdieľať ich s priateľmi – čo je len ďalšia

zábavná forma propagácie tohto podujatia. Vo všeobecnosti je aplikácia na veľmi vysokej úrovni spracovania a svojimi pridanými hodnotami sa môže radiť medzi špičku medzi propagačnými nástrojmi.

3.8 Bežecké kalendáre

Pribúdajúcim počtom bežcov stúpol zároveň aj dopyt po bežeckých podujatiach a to v rámci rekreačného a amatérskeho behu, ale aj profesionálneho. V tomto prípade je na trhu nedostatok, alebo úplná absencia mobilných aplikácií s praktickým vyhľadávaním bežeckých podujatí.

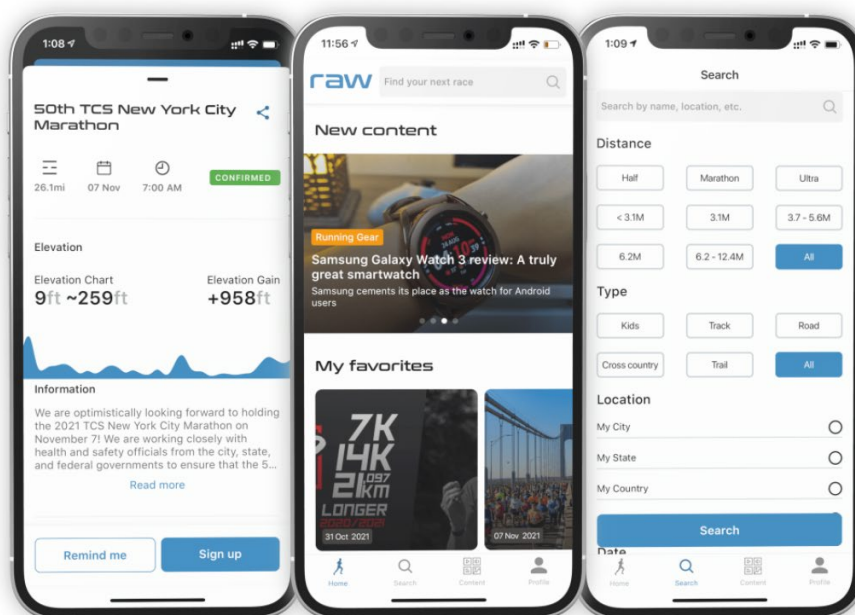


Obr. 22. Ikony mobilných bežeckých kalendárov

V rámci môjho skoro 2-ročného rešeršu v oblasti bežeckých kalendárov som mala možnosť vyskúšať len pár aplikácií v rámci App Store pre Apple zariadenia. Tie časom vznikali a zanikali, pretože dizajnovy aj funkčne neboli dokončené a nenašli si tak svojich užívateľov. Veľakrát som sa s hlavnými problémami stretla hneď v úvode, a to v registrácii. Väčšina aplikácií bez registrácie nefungovala a nefungoval ani proces registrácie. Či už nebolo možné vyhľadať krajinu bežca, alebo mi neprišiel potvrdzovací – v tomto prípade úplne nepodstatný mail na potvrdenie registrácie. Keď už som sa teda pri niektorých aplikáciách dostala na hlavnú obrazovku, nenašla som tam žiadne údaje o nadchádzajúcich pretekoch. A veľakrát ani samotné podujatia.

3.8.1 RAW

Našli sa však výnimky, ktoré sú svojim spôsobom funkčné. Aplikácia *RAW* (skratka Running Around the World) sľubuje vyhľadávanie bežeckých podujatí naprieč svetom, avšak momentálne zastrešuje len najväčšie svetové maratóny a veľké americké podujatia. Ponúka stručné vyhľadávanie a filtrovanie v určitom časovom rozmedzí. Ďalšou súčasťou menu je blog s užitočnými informáciami o výžive a bežeckých tréningoch. Prihlásený užívateľ si do svojho profilu môže uložiť obľúbené podujatia alebo články z blogu. Všetky preteky majú svoj profil so stručnými propozíciami pre každú disciplínu, doplnený o cestovateľské tipy – hotely, aktivity v okolí, možnosti občerstvenia a nákup leteniek – čo zbytočne vyčnieva pri malom množstve informácií o daných pretekoch. Z dizajnového neohurujúcej, zastaralej a miestami chaotickej aplikácie som sa teda viac dozvedela o strave pred pretekmi, ako o samotných pretekoch.



Obr. 23. Aplikácia RAW (zdroj: RAW, 2021)

3.8.2 Runsterize.me

Aplikácia ma v úvode zaskočila francúzskym jazykom, čo sa dalo zmeniť až pri náhodnom kliknutí na registráciu. Po registrácii mi dlho trvalo zistiť, na čo vlastne aplikácia slúži a aké má funkcie. Ako prvé som testovala vyhľadávanie – tu je tiež v ponuke klasické rýchle

vyhľadavanie podľa názvu alebo miesta a rozšírené vyhľadavanie podľa zadaných parametrov. Filter ponúka vyhľadavanie podľa lokality, rozsahu dátumov, disciplíny (od cestných behov až po triatlon a beh so psom) a typu behu. Typ behu zahrňoval množstvo možností od vzdialenosti, cez prekážkové behy, rôzne terény a tiež duplikát disciplín. Po komplikovanom vyhľadaní podujatia sa dostávam na jeho profil, kde nenachádzam žiadne informácie okrem miesta a dĺžky trate. Beh si môžem uložiť do môjho plánovača, alebo ho označiť za absolvovaný. Vďaka týmto mojim výberom sa v profile používateľa tvorí akási „karta bežca“, ktorá vytvára percentuálnu štatistiku mojich zručností, disciplín a typov podujatí. Nenašla som však žiadny výpis nadchádzajúcich behov, z ktorých by som si mohla niektorý uložiť, a tak otestovať prehľad plánovaných pretekov.

3.8.3 My Races

Do tretice aplikácia, ktorá už svojim názvom vystihuje celý svoj koncept. Bezplatná verzia funguje na manuálnom pridávaní bežeckých podujatí, ktorých sa používateľ zúčastnil. Od názvu eventu až po umiestnenie či vlastný komentár. Tieto informácie sa zaznamenávajú do štatistík – počtu pretekov a celkového stráveného času na trati. Štatistiky možno neskôr vyexportovať do zariadenia, alebo odoslať cez sociálne siete. Bohužiaľ rozsiahlejšie štatistiky a funkcie nie sú k nahliadnutiu a sú odomknuté len pre „prémiových“ užívateľov. Celkovo je aplikácia vhodná len ako prehľad odbehnutých bežeckých pretekov s vlastnými informáciami.

3.9 Webové stránky s bežeckými termínovkami

Na česko-slovenskom trhu existujú bežecké portály a blogy, ktoré svojpomocne vyhľadávajú bežecké podujatia a zapisujú si ich do svojich termínoviek. I keď tieto portály ponúkajú webové kalendáre, alebo inak povedané termínovky s filtrovaním (pretože sa nejedná o klasické kalendáre), častokrát nie sú responzívne a také mobilné aplikácie „do vrecka“ s pokročilým filtrovaním pretekov chýbajú. Našla som však aj obstojné termínovky s možnosťou vyhľadávania a filtrovania aj cez mobilné zariadenie.



Obr. 24. Logá webových stránok s bežeckými termínovkami

3.9.1 Behame.sk

Príkladom môžem uviesť slovenský portál Behame.sk. Ide o webovú stránku, ktorá je prioritne online magazín zastrešujúci rozhovory, testy, technologické novinky, články o bežeckých podujatiach a odborné články ohľadom výživy, tréningu. Súčasťou je aj fotogaléria z rôznych pretekov, videogaléria s testami noviniek a rozhovormi a prehľadný kalendár pretekov.

The screenshot shows the BEHAME.sk website interface. At the top, there is a navigation menu with categories: BEHY, ČLÁNKY, BEH NA LYŽIACH, AUTO, KALENDÁR, FOTOGALÉRIA, and TV BEHAME.SK. Below the navigation is a calendar for May 2022, with the current date (Máj 2022) highlighted. The calendar lists several races:

- 1.5 NEDEĽA**
 - Brdský kros**: Revnice, Lesní divadlo - Česká republika | Krosové behy
 - Ivanská 5 a polka**: Ivanka pri Dunaji - Slovensko | Cestné behy
 - Kajňanská desiatka**: Slovenská Kajňa - Slovensko | 10 km
 - Nemčiansky beh**: Nemce - Slovensko | Krosové behy
- 7.5 SOBOTA**
 - Beh Galantou**: Galanta - Slovensko | 10 km
 - Behaj lesmi Devín**: Devín - Slovensko | Krosové behy
 - City Trail**: Starý Smokovec - Slovensko | Krosové behy
 - Horský beh Bardejov**: Bardejov - Slovensko | Krosové behy

On the right side, there is a section titled "NAJČÍTANEJŠIE" (Most Read) with a list of articles:

- DŮVOD NA PANIKU V SÚVISLOSTI S ÚTOKMI MEDVEĎA NA ĽUDÍ ODBORNÍK...
- V Šamoríne opäť boj o prestížny svetový titul The Championship a...
- Železo (Fe) - bez neho to neudýchate - nerozdýchate
- Vyvrtnutý členok, natrhnuté väzy členka. Čo s tým?
- Žofia Naňová: Upratjala si v hlave. Behá na dráhe i v reklame

Obr. 25. Kalendár pretekov na webovej stránke behame.sk

Tento kalendár umožňuje filtrovať podujatia len podľa mesiacov v roku, vzdialenosti alebo typu behu – cestné, dráhové, krosové, orientačné alebo na lyžiach. Potom nasleduje prehľad jednotlivých dní, kedy sa preteky konajú a odkazy na ich propozície alebo web organizátora. Skrátka sa jedná o úplne stručný prehľad, ktorý si v rovnakom formáte možno prezrieť v responzívnej verzii webu.

3.9.2 Beh.sk

Na podobnom princípe funguje bežecký portál Beh.sk, ktorý má však viac funkcií. Okrem rozsiahlejšieho kalendára ponúka aj prehľad súťaží, tabuľky a výsledky pretekov s prehľadným vizuálom a mnohými filtrami.

The screenshot shows the website interface for the 'ČSOB NIGHT RUN ŠTRBSKÉ PLESO' event. The header includes the Beh.sk logo and navigation links: Terminovka, Výsledky, Súťaže, Poradňa, Galérie, Tabuľky, Články, eShop, and a search icon. The main content area is divided into several sections:

- Event Title:** ČSOB NIGHT RUN ŠTRBSKÉ PLESO
- Registration Link Table:**

Registračný link	Trať
Propozície behu	Propozície behu
Výsledky	Výsledky
Galéria	Galéria
- Event Details:**
 - Dátum:** 21. 05. 2022 (So)
 - Miesto:** Štrbské Pleso, ulica k Vodopádom pred Starou hospodárskou budovou
 - Ročník:** 10.
 - Štart:** 19:45 hod. (10km), 20:00 hod. (5km) hod.
 - Dĺžka trate:** 5 km, 10km
 - Certifikovaná:** Nie
 - Povrch:** asfalt + terén
 - Kategória:** Muži:
 - M absolútne poradie
 - M do 39 rokov
 - M40 – vek 40 – 49 rokov
 - M50 – vek 50 – 59 rokov
 - M60 – vek 60 a viac rokov
 - Ženy:**
 - Ž absolútne poradie
 - Ž do 39 rokov
 - Ž40 – vek 40 – 49 rokov
 - Ž50 – vek 50 – 59 rokov
 - Ž60 – vek 60 a viac rokov
 - Organizátor:** BE COOL, s.r.o. v spolupráci s obcou Štrba
 - Informácie:** Jozef Pukalovič, tel.: 0903760777, e-mail: jozo@becool.sk
 - Web:** <https://bratislavamarathon.sk/event/csob-night-run-strbske-pleso/>
- SOCIÁLNE SIETE:** Includes social media icons for Beh.sk and a 'Pačilo sa mi to' button.
- Termíny, Výsledky, Poradňa:** A list of related events:
 - ČSOB Night Run Štrbské Pleso (21. mája 2022)
 - Mravenčárska míľa (21. mája 2022)
 - Beh pri Váhu (21. mája 2022)
 - Triathlon BB Supersprint Challenge (21. mája 2022)

Obr. 26. Propozície behu na stránke beh.sk

Čo sa týka samotného kalendára, filtrovať sa dá podľa názvu behu, miesta, kraja, súťaže a rozmedzia termínov. Ešte v rámci kalendára je vyznačené, či sa jedná o certifikovanú trať, či je to beh v zahraničí alebo či v rámci pretekov nastala nejaká zmena (napríklad termínov). Samotný beh má potom krátky náhľad informácií a po otvorení odkazu samostatný profil behu s detailnejšími propozíciami. Stále sa však odkazuje na registračný odkaz, propozície

na webe organizátora, prípadne sa dá stiahnuť dokument s propozíciami od organizátora a odkaz na trať behu. Nevidím význam v tlačidle „výsledky“ alebo „galéria“, keďže tieto informácie sa dajú dohľadať len cez samostatnú podstránku výsledkov. Pod každými propozíciami je možnosť zanechať komentár, na ktorý však málokedy niekto odpovie, nakoľko web nespravuje kompetentný organizátor behu. Vo všeobecnosti sú propozície neprehľadné a pri rozsiahlych informáciách sa nich čitateľ stratí. Web je rezpozívny čo je určite plus, na druhej strane by určite mala prejsť redizajnom aspoň po vizuálnej stránke.

3.9.3 Běhej.com

Český portál sa zdá byť na prvý pohľad na vyššej úrovni ako tie slovenské. Hlavne rozsiahlym množstvom informácií, ktoré web ponúka. Kvantita článkov sa však v tomto prípade nerovná kvalite prevedenia webu. Termínovku budete zbytočne hľadať v hlavnom menu, je „schovaná“ medzi ostatnými podstránkami. Za to ponúka graficky prehľadne spracovaný výpis behov a ich vizualizáciu na interaktívnej mape – a to je asi najväčšia výhoda celej termínovky. Nad mapou je odkaz na pokročilé hľadanie, ktorým sa zbytočne dostávam na nové okno stránky, ale v konečnom dôsledku spĺňa svoj účel.

The screenshot shows the Běhej.com search interface. At the top, there are buttons for "Vložit závod", "Podrobné hledání", and "Napište nám". Below these is a search bar with "Zde se nacházím" and "Ode mne" dropdowns, and a "Název závodu" input field. Filter options include "12 měsíců", "běh", "Všechny disciplíny", and "Všechny poháry". The map displays a large number of green location pins across Central Europe, primarily in the Czech Republic and Poland. Below the map, a table lists race events:

Datum	Název akce, Místo	Délka	Pohár / seriál	Ode mne
20. 5. 2022	Stonafovské aleje kros, 10 km přesně, 5-15 km Stonafov	10 km	Běžec Vysočiny	
20. 5. 2022	Čavisovská stovka 15-25 km, 25-42 km, 42 km a více, ultratrail Čavisov	25/50/100 km		
21. 5. 2022	Rudolfovská 5-ka kros, 5-15 km, 5 km přesně, do 5 km Rudolfov	5 km		
21. 5. 2022	Běhej Lesy Kartštejn 19 km 15-25 km, kros	19 km	Běhej Lesy	

Obr. 27. Termínovka pretekov s interaktívnou mapou na stránke běhej.com

Profil behu je však sklamaním, ktorý ponúka len úplne stručné informácie o podujatí s častokrát nefunkčnými odkazmi. Zaujala ma možnosť vytvorenia vlastných pretekov, pomocou prihlásenia na web. Ten sa po odsúhlasení zobrazí medzi ostatnými pretekmi v termínovke. Aj keď má tento webový portál obrovský potenciál stať sa komplexným nástrojom a súborom informácií pre bežcov, má ešte mnoho potenciálov na zlepšenie. Najmä v dnešnej dobe pridaním responzívnej verzie webu.

3.10 Výsledkové servisy s kalendármi podujatí

V komplexnom prehľade aplikácií a webových stránok pre bežcov nemožno zabudnúť na výsledkové servisy. Tie ponúkajú organizátorom profesionálne časomerné služby, ale aj komplexný servis pre amatérske aj profesionálne podujatia - čo môže zahŕňať napríklad odosielanie výsledkov účastníkom v rámci SMS, online aj offline výsledkový servis hneď v čase a aj po skončení podujatia, prepracovaný registračný systém priamo na webe výsledkového servisu, alebo štatistiky registrovaných bežcov.








Obr. 28. Logá výsledkových servisov s kalendármi podujatí

Kalendár akcií, ktorý teda nájdeme napríklad na weboch slovenských servisov *SunBell*, *Sportsoftiming* alebo anglického *Race Roster* obsahujú len podujatia, na ktorých sa sami podujímajú čiastočnou organizáciou. No v konečnom dôsledku na tieto weby organizátori aj tak odkazujú, pokiaľ ide o dohľadanie výsledkov pretekárov, keďže samotní organizátori málokedy disponujú vlastným výsledkovým servisom a štatistikami.











































Kalendár akcií

ROK 2022 2021 2020 2019 2018 2017 2016 2015 2014 2013 2012 2011 2010 2009 2008
 2007 2006 2005

MESIAC celý rok január február marec apríl **máj** jún júl august september október

SPORT všetko     

Zobraz 50 záznamov Hľadať:

Dátum	Logo	Závod	Miesto	Seriál	Časomiera	Šport	Služby
1.5.2022		Račianska cykločasovka 2022	Bratislava - Rača				
1.5.2022		New Horizon by Eschborn-Frankfurt	Frankfurt				
1.5.2022		Gran prix West Bohemia	Kyšice				
1.5.2022		Ivanská 5 a polka 2022	Ivanka pri Dunaji				
1.5.2022		ADIRIM Nemčiansky beh	Nemce				
06 - 8.5.2022		46 ZÁVOD MÍRU NEJMLADŠÍCH - 46 COURSE DE LA PAIX U17	Jevičko				
7.5.2022		Beh Galantou - Beh oslobodenia Beh zdravia - Samsung Run	Galanta				
7.5.2022		CITY TRAIL Vysoké Tatry	Vysoké Tatry				
7.5.2022		2 kolo - Detská Tour Petra Sagana 2022	Martin	Detská Tour Petra Sagana 2022			
7.5.2022		Čertův závod MTB - 1. závod Šumavského poháru	Alenina Lhota	Šumavský pohár MTB 2022			
07 - 8.5.2022		Blinduro 500+ 2022	Lipno nad Vitavou				
8.5.2022		Duation Pezinok	Pezinok				
8.5.2022		50. ročník Běhu osvobození	Díly				
8.5.2022		1. kolo - GARMIN SPEN 2022	Veľká Rača	Slovenský pohár GARMIN ENDURO 2022			

Ivanská 5 a polka 2022 Páči sa mi to

DÁTUM : 1.5.2022 MIESTO : Ivanka pri Dunaji





















TRATE 5.5 km

KATEGÓRIE

absolútne muži - absolútne ženy - absolútne Muži do 39 rokov Muži 40 – 49 rokov Muži 50 – 59 rokov Muži 60 rokov a viac Ženy do 39 rokov Ženy 40 – 49 rokov Ženy 50 – 59 rokov Ženy 60 rokov a viac

Číslo Meno Klub **vyberte štát** Od Do Zde bude přehled vybranych závodníků. Aktuálně je výběr prázdný.

Výsledky - 5.5 km absolútne EXPORTOVAT: XLS

Poradie	Číslo	Meno	Nár.	Roč.	Klub	Kategória	Čas	Strata
+	1			1988	ŠKP Bratislava	1 / Muži do 39 rokov	0:16:58	0:00:00
+	2			1994	ŠKP Bratislava	2 / Muži do 39 rokov	0:18:24	0:01:26
+	3			1992	#coachjanciteam	3 / Muži do 39 rokov	0:18:32	0:01:34
+	4			1972	AK Veterán Bratislava	1 / Muži 50 – 59 rokov	0:18:53	0:01:55
+	5			1998	Zdravie v pohybe Lučatin	4 / Muži do 39 rokov	0:19:13	0:02:15
+	6			1978	BEHAME.sk	1 / Muži 40 – 49 rokov	0:19:14	0:02:16
+	7			1986	#coachjanciteam	5 / Muži do 39 rokov	0:19:22	0:02:24
+	8			1994	---	6 / Muži do 39 rokov	0:19:30	0:02:32
+	9			1983	3NT triathlon team	7 / Muži do 39 rokov	0:19:38	0:02:40
+	10			1989	Bratislava runners	8 / Muži do 39 rokov	0:19:43	0:02:45

Obr. 29. Kalendár akcií a výsledková listina na sportsoftiming.sk

ZÁVER TEORETICKEJ ČASTI

V teoretickej časti som získala dôležité poznatky a prehľad o technologických možnostiach v oblasti športu a presnejšie v bežeckom odvetví. Digitalizácia zmenila každú oblasť nášho života, čomu sa nevyhol ani šport – či už v kladnom alebo zápornom slova zmysle. Analógové formáty sa postupom času transformovali na digitálne, a to nie len v rámci organizácie športových podujatí, ale čoraz väčší vplyv majú aj na samotný atletický výkon a prepojenie športovcov s fanúšikmi. Toto napredovanie nemožno zastaviť, no môžeme z neho vytážiť pomocou vhodne navrhnutých digitálnych výstupov.

Teoretická časť diplomovej práce si nedáva za cieľ vysvetľovať základné pojmy grafického a digitálneho dizajnu, ale naopak skúmať možnosti a hľadať inšpiráciu pre vývoj nových riešení. V tretej časti sa preto venujem rešeršu a analýze riešení mobilných aplikácií a webových stránok určených primárne pre športovcov a užšom zmysle pre bežcov. Rozdeľujem ich do kategórií podľa využitia a vyberám si príklady na rozbor zo slovenského, českého, ale aj zahraničného trhu. Daný prehľad mi ukázal možnosti z oblasti funkcionality, ale aj vizuálneho štýlu z ktorých môžem čerpať v praktickej časti. Zistila som, aké postupy fungujú a ktoré sú naopak pre používateľa chaotické a neprehľadné.

Na základe analýzy sa mi potvrdila moja hypotéza, že v dnešnom svete existuje ohromné množstvo aplikácií zameraných na bežcov, avšak je len minimum takých, ktoré by uľahčili propagáciu bežeckých podujatí. Trpia tým nie len menej skúsení organizátori, ktorí ponúkajú neprehľadné propozície a informácie svojim potencionálnym zákazníkom – športovcom, v tomto prípade bežcom, ale aj samotní bežci, ktorí zbytočne strácajú čas zložitým vyhľadávaním pretekov naprieč internetom. Už existujúce riešenia nie sú úplne prispôbené dnešnej rýchlej dobe, v ktorej využívame najmä prenosné – mobilné zariadenia plné interaktívnych aplikácií s intuitívnym ovládaním, funkčným dizajnom a užitočnými funkciami. V nasledujúcej praktickej časti sa preto venujem riešeniu tohto problému.

II. PRAKTICKÁ ČASŤ

4 KONCEPT MOBILNEJ APLIKÁCIE

Runpick je mobilná aplikácia pre profesionálnych aj rekreačných bežcov, ktorá zaplní medzeru na trhu v rámci rýchleho vyhľadávania bežeckých podujatí naprieč Slovenskom. Hlavnou ideou pri tvorbe bolo vytvoriť kalendár bežeckých podujatí „do vrečka“, bez zdĺhavého a chaotického prehľadávania bežeckých blogov, magazínov a sociálnych sietí, kde sú momentálne slovenské preteky primárne propagované.

Hlavným problémom bežcov, ktorý sa chcú zúčastniť bežeckých podujatí je práve množstvo času, ktorý venujú vyhľadávaniu vhodných pretekov, či už v ich blízkosti alebo podľa disciplíny, na ktorú sa zameriavajú. V dnešnej dobe už je v každej krajine enormné množstvo pretekov, ktoré organizujú rôzne agentúry, tímy, mestá alebo jednotlivci.

Jednotlivé preteky a informácie o nich zverejňujú na svojich vlastných stránkach, alebo na spomínaných blogoch, v magazínoch a na sociálnych sieťach, pričom pri každej z týchto možností bývajú zverejnené iné množstvá a typy informácií. Každý organizátor podáva informácie po svojom, čo môže byť chaotické hlavne pre menej skúsených pretekárov. Informácie, ktoré bežec berie u jedného organizátora ako automatické, u druhého organizátora chýbajú. Na druhej strane tí, ktorí organizujú bežecké preteky po prvýkrát, väčšinou nemajú dostatok skúseností s písaním propozícií. Takto vznikajú zbytočné otázky na organizátorov, ale aj účastníkov behu.

Ďalším problémom je, že webové stránky, ktorých súčasťou sú kalendáre – takzvané termínovky behov, alebo samotné propozície behov sú málokedy responzívne, čo sa odráža aj na nemožnosti vyhľadávania a filtrovania pretekov v mobilných zariadeniach.

4.1 Cieľ a prínosy aplikácie

Cieľom aplikácie je združiť bežecké preteky organizované na Slovensku do jednej mobilnej aplikácie. Vytvorí sa tak jednoduchá, funkčná pomôcka „do vrečka“ na vyhľadávanie pretekov všetkých bežeckých disciplín – či už za pomoci kalendára, prehľadného filtrovania alebo vyhľadávania naprieč všetkými pretekmi od rôznych organizátorov, ktoré budú mať jednotný vizuál a kompletne propozície.

Už pred samotným podujatím si tak bežec vie vyhľadať a naplánovať podujatie kdekoľvek sa nachádza, alebo kam sa chystá a ďalej si napríklad prečítať propozície, zaregistrovať sa, alebo nájsť zoznam prihlásených bežcov – priamo v mobilnom zariadení. Počas podujatia má k dispozícii mapu pretekov, graf celového prevýšenia a v prípade núdze priame kontakty na organizátorov. A zase po skončení podujatia si spätne pohodlne nájde výsledkovú listinu a galériu podujatia.

4.1.1 Personalizovaná časť aplikácie

Množstvo výhod má aj personalizovaná časť pre registrovaných používateľov. Registrácia je zaberie pár kliknutí a je možnosť prihlásiť sa priamo cez sociálne siete.

- vďaka jednoduchému prihláseniu má vždy bežec na úvodnej obrazovke k dispozícii aktualizované odporúčania podujatí priamo pre neho
- jednoducho si ktorékoľvek bežecké podujatie uloží do svojho profilu, kde ho v budúcnosti rýchlo nájde
- po zaregistrovaní do podujatia cez aplikáciu má podujatie farebne vyznačené – a to nie len vo svojom profile, ale aj v kalendári – takže vždy presne vie, kde už je registrovaný
- má možnosť si zapnúť upozornenia na dané preteky, tým pádom je stále informovaný o zmenách zo strany usporiadateľa
- aplikácia mu ponúka prehľad predošlých pretekov na ktorých sa zúčastnil spolu s výsledkovými listinami a fotogalériou

- má prehľad o štatistikách svojich behov s možnosťou porovnávania sa a zdieľania pretekov so svojimi priateľmi – čo je neoceniteľná motivácia pre každého bežca
- v rámci propozícií má možnosť vytvoriť si vlastnú poznámku k podujatiu

4.1.2 Organizátorský účet

Druhotným cieľom, ktorý sa naskytl až pri samotnom skicovaní aplikácie, bolo zamerať sa na samotného usporiadateľa pretekov a ponúknuť v rámci aplikácie možnosť vytvoriť si organizátorský účet. Pod ním už môže organizátor vytvárať podujatia pomocou prednastavenej šablóny a tak má istotu, že v propozíciách nevynechá žiadne dôležité informácie a zároveň sa jeho podujatie dostane priamo k cieľovej skupine – bežcom. Bonusom pre usporiadateľa je možnosť propagácie podujatia – zviditeľnenie pretekov na úvodných stránkach v rámci odporúčaní pre používateľov.

4.2 Cieľová skupina

Mohlo by sa zdať, že cieľová skupina aplikácie *Runpick* pokrýva všetky vekové kategórie bežcov, ktorí sa odhodlajú postaviť sa na štart pretekov v rôznych bežeckých disciplínach. Je však dôležité stanoviť si primárnu cieľovú skupinou, ktorou sú v tomto prípade fyzicky zdatní jedinci, predovšetkým mladšej generácie, ktorá naplno využíva smartfóny a rôzne mobilné aplikácie s nutnosťou ich predošlého sťahovania. Nájdu sa však technologicky zdatní starší bežci, ktorí nie sú obmedzení len na webové stránky či tlačoviny.

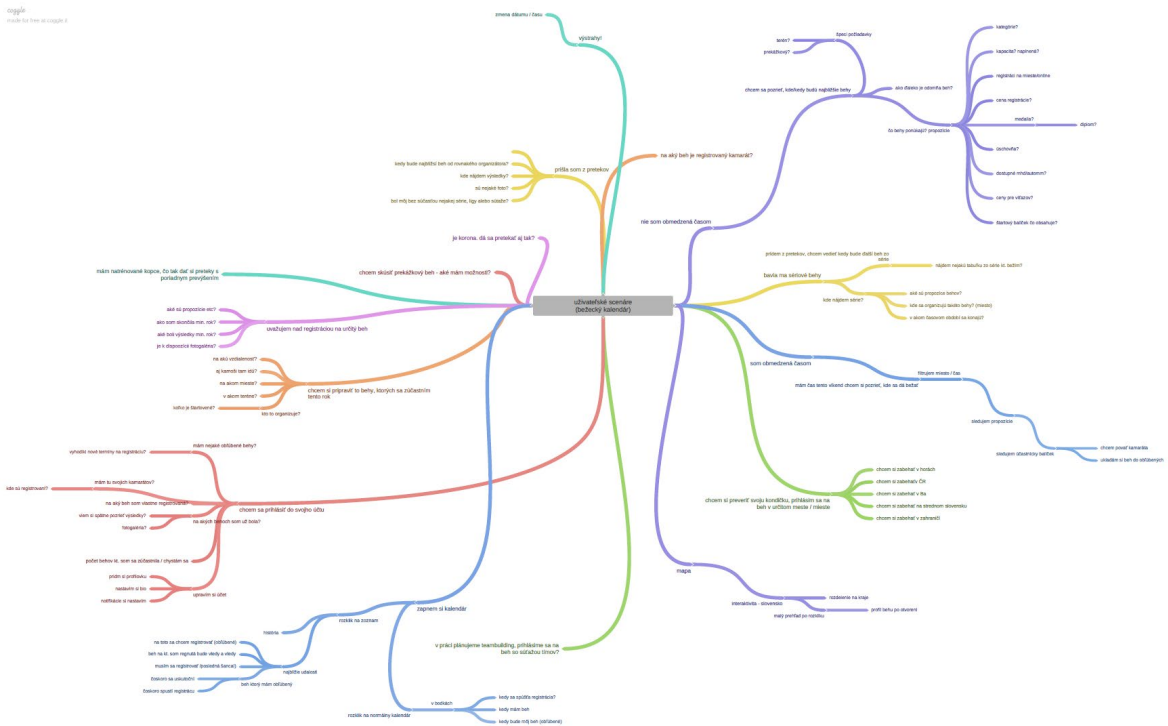
4.3 Užívateľské scenáre

Dôležitou časťou dizajnového procesu je vytvorenie užívateľských scenárov – teda anglicky *user flow*, ktoré napomáhajú vžiť sa do rolí samotných bežcov, ktorí aplikáciu využívajú pre rôzne účely. Množstvo rôznych scenárov sa nakoniec zúžil na šesť najčastejších:

- klasický bežec, ktorý behá pre radosť a rád by si zmeral kondičku s ostatnými
- cestovateľ, ktorý preteká aj mimo svojho domova na neznámych miestach

- prekážkový bežec, ktorý sa nebojí nových výziev
- šéf firmy, ktorý chce usporiadať teambuilding – štafetový beh pre zamestnancov
- bežec verný jednému organizátorovi alebo konkrétnej sérii pretekov
- dôchodca, je za svoj výkon rád odmenený vo svojej vekovej kategórii

Vďaka týmto personám som si dokázala rýchlejšie vizualizovať priebeh používania aplikácie rôznymi užívateľmi a tak správne nadizajnovávať postupnosť jednotlivých krokov v aplikácii. A nakoniec, určiť si samostatné kategórie pre rýchlejšie vyhľadávanie.



Obr. 30. Prvotné užívateľské scenáre

5 DIZAJN MANUÁL

Tvorbe samotnej aplikácie predchádzalo stanovenie vizuálnych prvkov, ktoré aplikáciu robia jedinečnou a ľahko zapamätateľnou. Jedná sa o menší dizajn manuál, ktorý vysvetľuje názov aplikácie, popisuje tvorbu logotypu a presne definuje výber farebnej palety či písma. Tieto pravidlá z hľadiska intuitívneho priechodu aplikáciou nie je dobré porušovať, alebo akokoľvek meniť.

5.1 Názov aplikácie

Vývoj názvu aplikácie prešiel rôznymi jazykovými obmenami, no konečná a najviac popisná verzia – *Runpick* vznikla spojením anglických slov *run* – beh a *pick* – výber, voľba. Táto výstižná kombinácia vychádza z hlavnej myšlienky konceptu, a teda jednoduchý výber a vyhľadávanie bežeckých podujatí, bez zbytočného strácania času. Kritériom bolo, aby bol názov krátky, jednoslovný, zapamätateľný a ľahko vysloviteľný pre slovenských a do budúcna aj zahraničných používateľov.

5.2 Vizuálny dizajn

Celý vizuál aplikácie aj propagačných materiálov sa nesie v duchu atletickej dráhy. Bežecká dráha je miesto, kde bežecké preteky – tak ako ich poznáme začínali, a kde sa dodnes konajú hlavne profesionálnej sfére. Od tohto miesta sa odvíjajú oblé tvary jednotlivých vizuálnych prvkov v rámci celého dizajnu, ale aj farebnosť a typografia.

5.2.1 Logotyp

Logotyp je inšpirovaný bežcom a využíva naklonenie na vytvorenie určitej dynamiky. Ako celý dizajn, aj logotyp má miestami skryté prvky bežeckej dráhy, avšak pre zachovanie jednoduchosti a dynamickosti nie je okrem písma využitý žiaden iný vizuálny prvok. Primárnou farbou logotypu je červená a sekundárnou tmavomodrá a sivá, ktoré sú definované v ústrednej farebnosti. Z logotypu vychádza aj ikona aplikácie, používaná v – ktorá je tiež prepojením písmen R – run, P – pick a O – atletická dráha.

runpick

runpick



RUNPICK
running race calendar



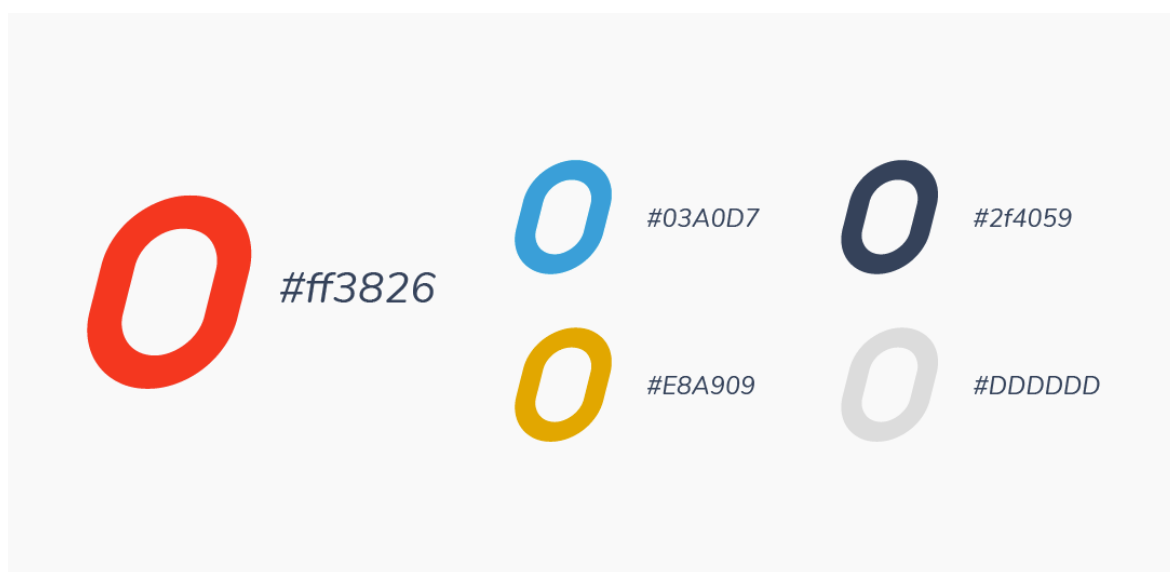
r + *p* + *o*
letter R (run) letter P (pick) running track

Obr. 31. Logotyp aplikácie

5.2.2 Farebnosť

Atletickej dráhy sa drží aj výber farebnej palety. V tomto prípade ide o typickú tartanovú červenú, využívanú na väčšine bežeckých dráh. Ide o veľmi energetickú a dynamickú farbu, symbolizujúcu mladosť a život. Druhotnou farbou je tartanová modrá, ktorá je zriedkavá

a väčšinou sa využíva na významnejších športoviskách a veľkých štadiónoch. Modrá farba reprezentuje stálosť či tradíciu a v rámci aplikácie je použitá pri personalizovanej časti. Doplnkovými farbami sú šafránová žltá – ktorá je svojim tmavším odtieňom viac výrazná ako svetlá žltá farba, a pri písme je využitá kontrastná tmavomodrá s presahom do sivej. Sivá už len dopĺňa farebnú paletu pri potlačených, neaktívnych prvkoch aplikácie.



Obr. 32. Ústredná farebnosť

5.2.3 Typografia

Výber typografie je úzko spätý s tvorbou loga. Ako primárne aj sekundárne písmo je využívané moderné, voľne dostupné bezpätkové písmo *Nunito*, z portfólia umelca Vernona Adamsa. Toto zaoblené písmo je veľmi komfortne čitateľné aj pri malých veľkostiach a je prispôbené zobrazovaniu na digitálnych obrazovkách, čo z neho tvorí perfektného adepta do mobilnej aplikácie. Zároveň je možné ho použiť aj v rámci dlhších textov, v nadpisoch aj odsekoch. V konečnom vizuále však táto písмовá rodina zaujme hlavne vybraným rezom – a to kurzívou – *Nunito Italic*, ktorú využívam aj v tučnej verzii *Nunito Italic Bold*. Napriek svojej dnyamickejši spolu s logotypom tvoria harmonický vizuál celej aplikácie.

Aa NUNITO Bold Italic

abcdefghijklmnopqrstuvxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Aa NUNITO Italic

abcdefghijklmnopqrstuvxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1 2 3 4 5 6 7 8 9



Obr. 33. Použitá typografia - písmo Nunito v dvoch rezoch

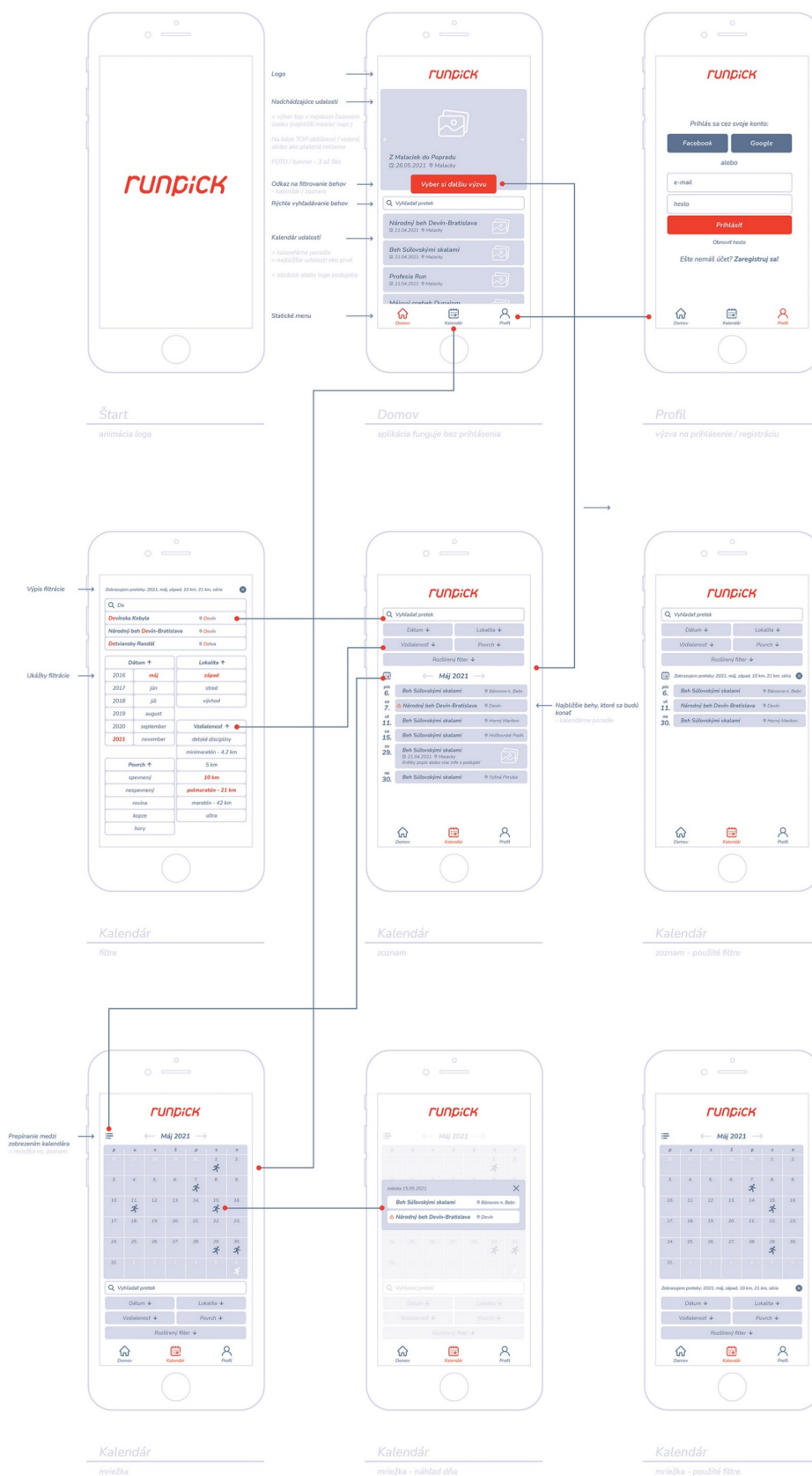
6 APLIKÁCIA RUNPICK

Najpodstatnejším v praktickej časti tejto diplomovej práce bolo vytvoriť funkčnú modernú, aplikáciu, a na základe rešeršu v teoretickej časti ju doplniť o užívateľsky atraktívne funkcie. Keďže na Slovensku aplikácia tohto typu nemá konkurenta, a samotný koncept rozšíreného bežeckého kalendára ani v zahraničí, bolo náročné vymedziť si rozsah funkcií, ktoré má aplikácia ponúkať. Prvotný návrh vytvorenia aplikácie bez nutnosti registrácie s čo najjednoduchším a najprehľadnejším kalendárom s filtrovaním sa počas navrhovania rozšíril o rozsiahlu personalizovanú časť, venovanú práve registrovaným používateľom.

6.1 Drôtené modely a prototypovanie

Skicovanie a navrhovanie drôtených modelov bolo spočiatku veľmi chaotické pre nemožnosť porovnávania s kvalitnými konkurenčnými aplikáciami, a tak som základné informácie a dôležité podklady čerpala hlavne z osobnej skúsenosti. Už v tomto štádiu bolo nutné uvažovať nad tým, ako pomocou užívateľských scenárov prechádzať aplikáciou, čo je nutné nastaviť pri prvom zapnutí aplikácie, a čo pri budúcej návšteve určite obrazovky zbytočne zaberie miesto na ploche. Pri spätnom pohľade na drôtené modely však vidno, že väčšina prvotných plánov bolo až do konca tvorby aplikácie zachovaná. Zlepšila sa však prehľadnosť celej aplikácie, zmizli menej podstatné funkcie a samotné podujatia dostali po konzultáciách s potencionálnymi užívateľmi a po testovaní prototypu aplikácie viac priestoru.

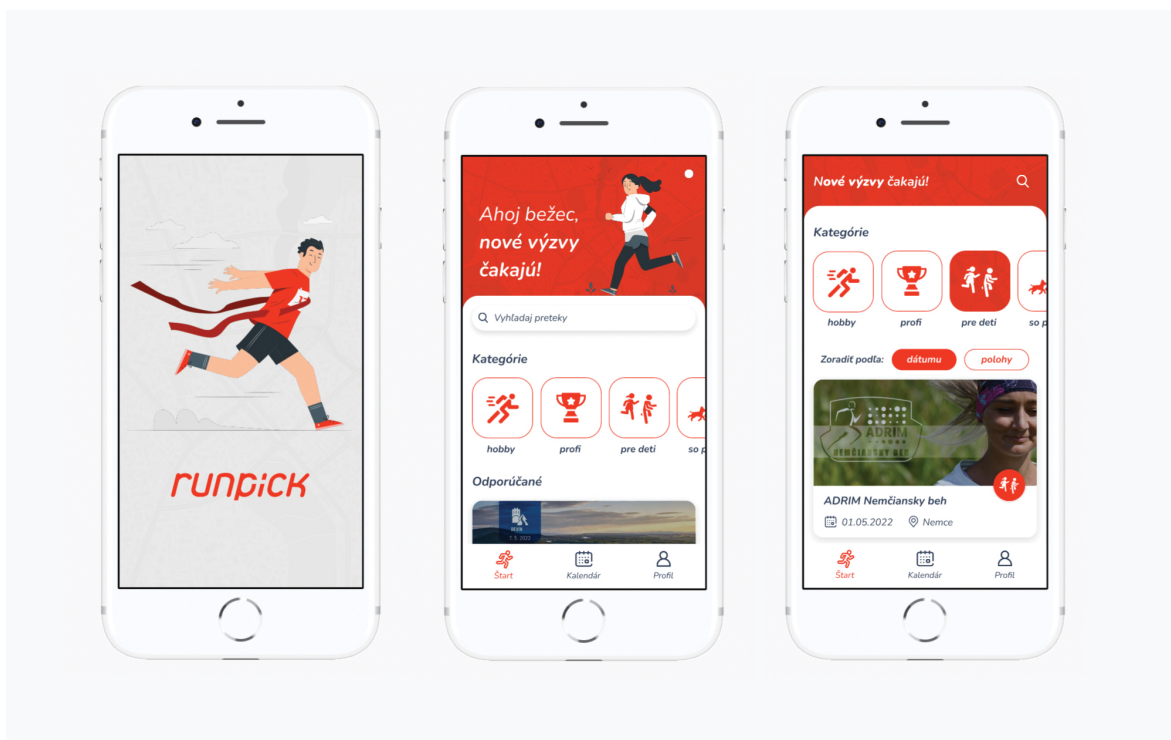
Prototyp aplikácie tak vznikol už z prvotných skíc a drôtených modelov, do ktorých bolo treba vniesť interakciu pre lepšie predstavenie chovania hotovej aplikácie. V tomto štádiu rozpracovanosti už je možné začať aplikáciu testovať potencionálnymi užívateľmi. Prototyp aplikácie je tvorený primárne pre zariadenie Apple iPhone 7/8 pomocou platformy Figma, ktorá ponúka dostatočné funkcie na vizualizáciu mikroiinterakcií a animácií, ktoré aplikácia ponúka.



Obr. 34. Drôtené modely aplikácie

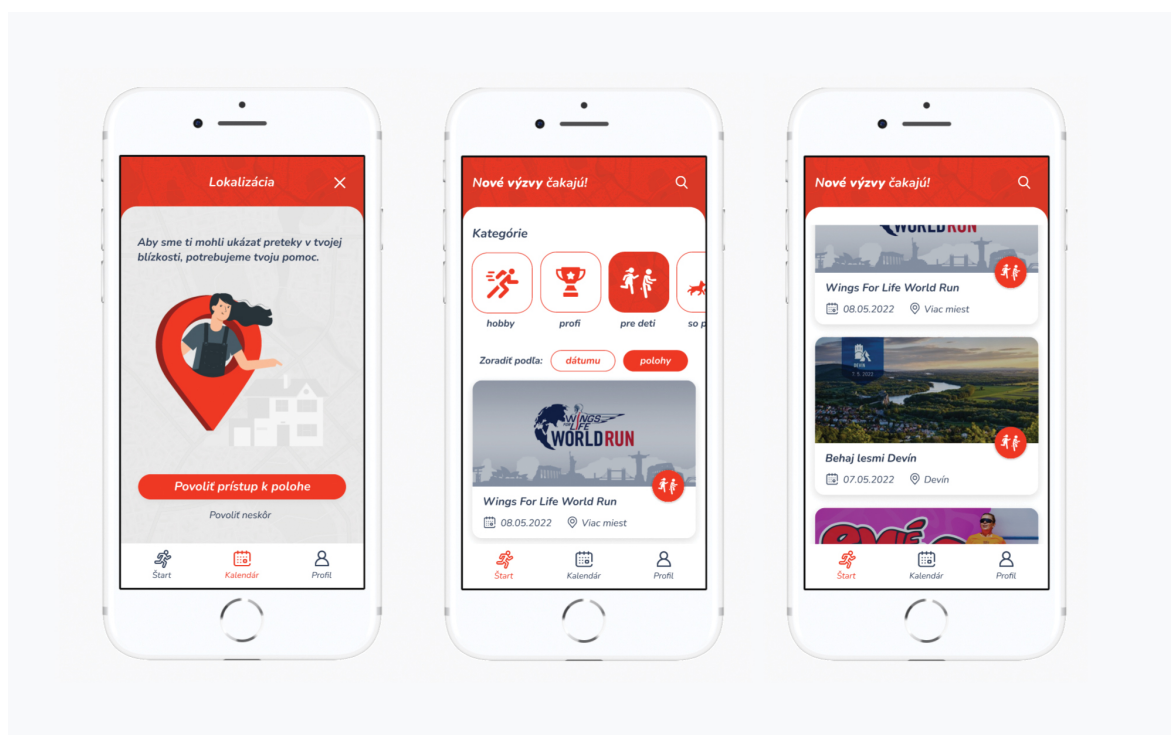
6.2 Grafická podoba aplikácie

Už prvá animácia bežca na úvodnej obrazovke prezrádza, že ide o modernú, vizuálne príťažlivú aplikáciu pre ľudí s aktívnym životným štýlom. Pozadie aplikácie tvorí slepá mapa, známa z viacerých monitorovacích bežeckých aplikácií – kde je využívaná na vizualizáciu odbehnutej trasy. S animáciou sa preniesieme rovno na hlavný screen – štart, ktorý obsahuje výrazný nápis nabádajúci k vyhľadávaniu. To je možné uskutočniť hneď niekoľkými spôsobmi – klasickým textovým vyhľadávaním s intuitívnym prednastavením všetkých názvov a miest konania, pomocou výberu oblasti záujmu = kategórie, alebo je možné si vybrať z prednastavenej „propagovanej“ ponuky odporúčaných pretekov. Úvodný veľký nápis sa neskôr zmenší, z dôvodu šetrenia miesta pre bežecké podujatia a spolu s vyhľadávaním sa posúva do fixnej hlavičky aplikácie. Pri konkrétnom výbere kategórie je možné podujatia zoradiť podľa dátumu konania – od najbližších, alebo polohy.



Obr. 35. Úvodné obrazovky aplikácie

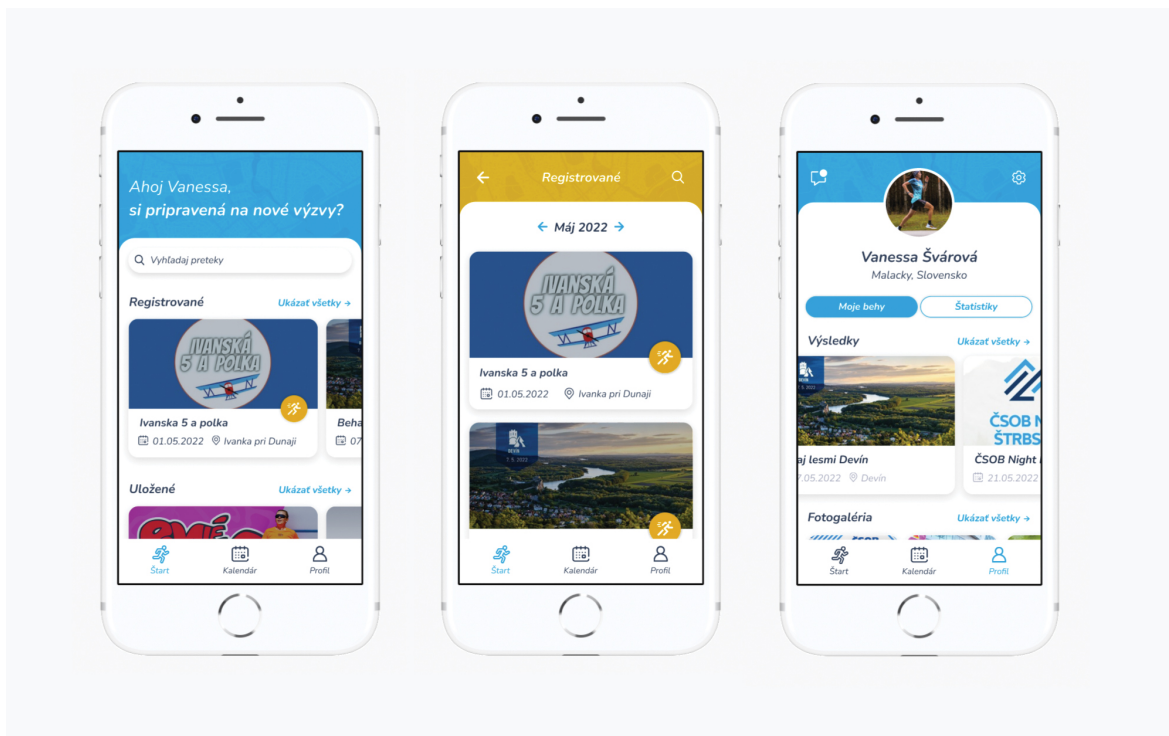
Tú je však nutné najskôr povoliť v mobilnom zariadení. Pre tento prípad je pripravený upozorňovací screen, ktorý automaticky prenesie užívateľa do nastavenia telefónu. Samotné náhľady pretekov sú tiež označené príslušnou kategóriou. Môže sa stať, že jedna udalosť spadá do viacerých kategórií. V tomto prípade sa zobrazuje kategória, ktorá je buď nadradená ostatným, alebo je práve filtrovaná. Náhľady obsahujú obrázky typické pre dané podujatie – či už ide o logo alebo fotografiu s grafikou. Zاتمavenie obrázkov pôsobí jednotne v rámci celého vizuálneho štýlu aj pri pestrofarebných vizuáloch.



Obr. 36. Zoradenie pretekov podľa polohy

V personalizovanej časti sa základná obrazovka mení na mieru užívateľovi. Rozhranie sa premenilo z červenej farby na modrú, čo výrazne odlišuje prihláseného a neprihláseného používateľa. Už v úvode má bežec k dispozícii všetky svoje registrované, uložené a na mieru odporúčané preteky. Môžete si všimnúť farebné odlišenie ikoniek pri registrovaných behoch. Kategórie pri príslušnom náhľade sa po zaregistrovaní spolu so samotnými propozíciami pretekov prenesú do žltej farby. Vďaka tomu sa predchádza chaotickému vyhľadávaniu už registrovaných podujatí. Užívateľ má k dispozícii svoj bežecký profil s prehľadnou históriou svojich výsledkov, prístup k fotogalérii pretekov, ktorých sa zúčastnil a v poslednej rade vyššie spomínané štatistiky spolu s rebríčkami prepojených

priateľov. V ľavej hornej časti profilu sa bežec dostáva medzi notifikácie a aktuality od usporiadateľov podujatí o ktoré má záujem, alebo si len na ne nastavil upozornenia.



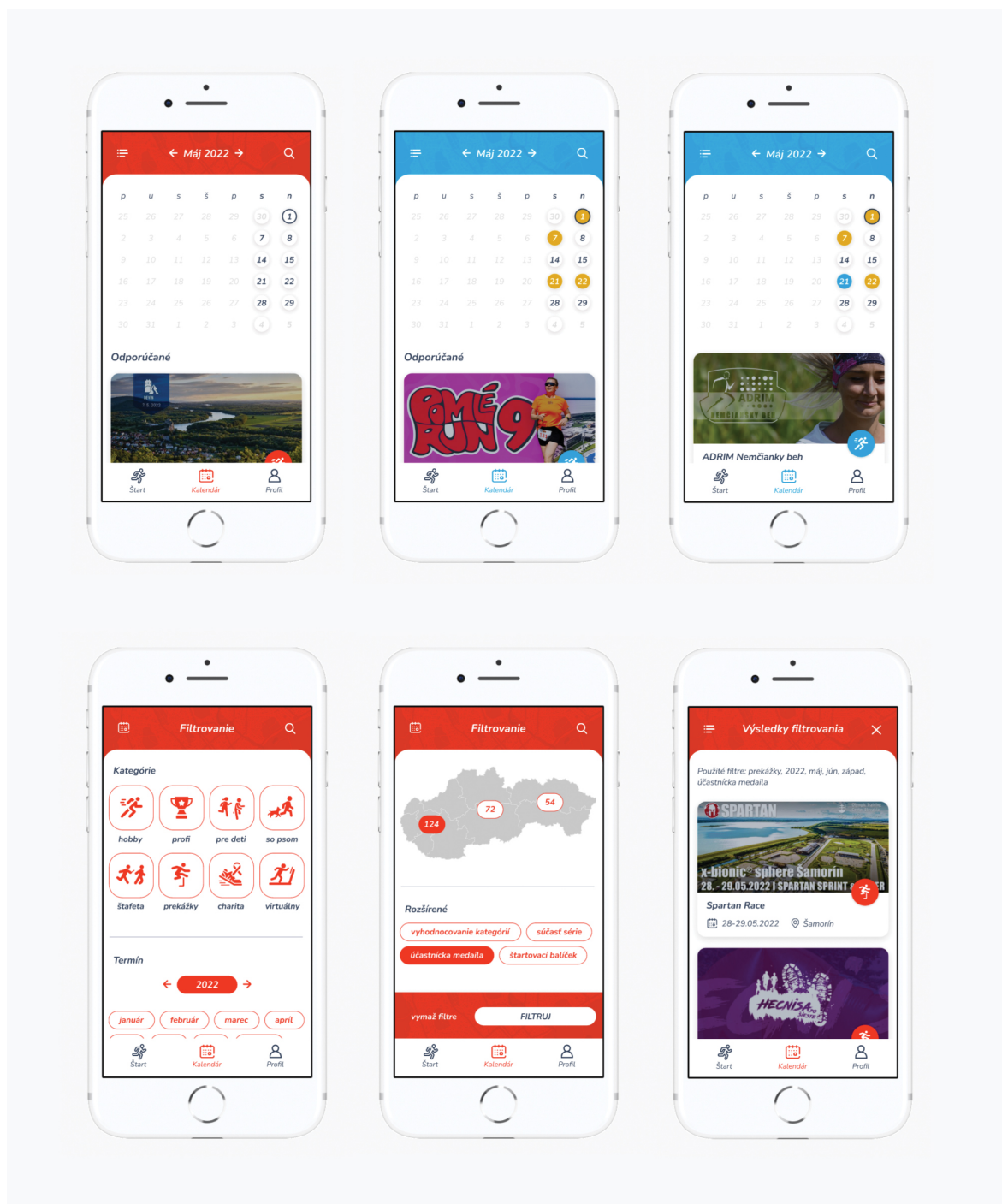
Obr. 37. Personalizovaná časť aplikácie

Samotný profil pretekov obsahuje kompletné propozície a možnosť registrácie bez nutnosti presmerovania na inú registračnú webovú stránku, a tým pádom celý formulár aj s platbou za podujatie odosiela bežec priamo z aplikácie. Bežec má možnosť podujatie zdieľať medzi priateľmi alebo v rámci sociálnych sietí, nastaviť si naň upozornenie, alebo si ho uložiť do profilu. Súčasťou je možnosť náhľadu do predchádzajúcich ročníkov jednoduchým prepnutím v spodnej časti aplikácie.

6.3 Riešenie kalendára a filtrovania

Veľmi podstatným bolo riešenie správneho chovania kalendára a odlíšenie jednotlivých prvkov pre pochopenie vzťahov medzi nimi. Tiež bolo nutné brať ohľad na to, že personalizovaná časť používa inú farebnú paletu ako základná časť aplikácie, a preto musí toto vyznačenie fungovať pri oboch prípadoch rovnako. Kalendár teda využíva akési biele

bublínky pre zvýraznenie dní, kedy sa koná podujatie. Bublínka s tmavým ohraničením vyznačuje aktuálny deň a farebná výplň – červená a modrá predstavuje zakliknutý, teda aktívny deň s ohľadom na farebnú paletu personalizovanej a základnej časti aplikácie. V personalizovanej časti je využitá aj žltá farba, pre lepšie odlišenie registrovaných behov. Bežec tak jasne vidí všetky dni v kalendári, kedy má zaregistrované preteky.



Obr. 38. Riešenie kalendára a filtrovania

V ľavej hornej časti kalendára má bežec možnosť filtrovať bežecké preteky v jasných, prednastavených filtroch. Tieto filtre boli starostlivo vybrané spolu mojimi bežeckými kolegami, preto by mali byť obsiahnuté všetky dôležité možnosti, ktoré bežec na rýchle vyhľadanie pretekov potrebuje.

7 PROPAGÁCIA

Možností propagácie mobilnej aplikácie je nespočetné množstvo. V prípade športovej aplikácie združujúcej bežecké preteky je výhodou, že koncovému užívateľovi možno predviesť aplikáciu reálne počas podujatia. K tejto príležitosti sú vytvorené obojstranné propagačné letáčky rozdelené na dve časti, ktoré na jednej strane predstavujú funkcie aplikácie pre bežcov, a na druhej strane ponuku využitia aplikácie pre organizátorov podujatí. Letáčky môžu byť spolu s inými reklamnými predmetmi vložené do štartových balíčkov bežcov. Taktiež dresy a bežecké tričká s dizajnom alebo logom aplikácie sú výborná reklama počas celého podujatia. Keďže sa jedná o mobilnú aplikáciu, trefným reklamným predmetom rozširujúci povedomie o značke môže byť mobilný kryt s grafickými prvkami použitými v aplikácii.

Ďalšou možnosťou propagácie môže byť vzájomná pomoc medzi vývojárom/značkou a organizátorom – kedy za propagáciu podujatia v aplikácii môže byť na oplátku propagovaná aplikácia na štartovných číslach, alebo na iných miestach určených pre sponzorov behu.

V rámci propagácie v digitálnej sfére bola navrhnutá cieľová stránka – *microstie*, ktorá podobne ako propagačný letáčik oboznamuje primárne bežcov a sekundárne organizátorov s hlavnými výhodami a funkciami aplikácie. Webová stránka *runpick.space* sa nesie v nezameniteľnom vizuále aplikácie, zaujme dynamickými animáciami, ponúka možnosť kontaktu a samozrejme po celý čas odkazuje na stiahnutie aplikácie. Súčasťou digitálnej propagácie sú aj sociálne siete, resp. Instagram a Facebook, kde sú užívatelia oboznámení s novými aktualizáciami a novo pridanými funkciami v aplikácii. Tieto platformy vytvárajú aj ďalšie možnosti propagácie behov, čo ocenia organizátori priklonení k spolupráci.

runpick
pre bežcov
funkcie
pre organizátorov
kontakt

Menej vyhľadávaj, viac behaj!

Mobilný kalendár pre každého bežca

Stahuj aplikáciu:

Si bežec?

Chceš si preveriť svoju bežeckú kondíciu? Alebo nemáš čas vyhľadávať bežecké podujatia v okolí?

Runpick je **bežecký kalendár** a **vyhľadávač bežeckých pretekov** "do vrecka", vďaka ktorému jednoduchou a rýchlo nájdeš preteky po celej SR!

Bežecké podujatia nadosah

Čo appka obsahuje?

bežecký kalendár

šikovné vyhľadávanie

prehľadné propozície

Personalizované funkcie

pre registrovaných užívateľov

Organizuješ bežecké preteky?

Radi pomôžeme! Čo vieme ponúknuť?

- Jedinečný organizátorský účet
- Prednastavenú šablónu propozícií pretekov
- Registráciu, výsledky a galériu podujatia
- Zasielanie aktualizácií registrovaným bežcom ... a mnoho ďalšieho!

Stahuj aplikáciu pre iOS

Prajeme Ti veľa šťastia na štarte!

runpick hello@runpick.space

Obr. 39. Cieľová stránka aplikácie Runpick

ZÁVER PRAKTICKEJ ČASTI

Priznám sa, že tvorba mobilnej aplikácie bola pre mňa akýmsi vystúpením z komfortnej zóny, pretože nikdy predtým som mobilnú aplikáciu s takýmto rozsahom nenavrhovala. Ďalšou prvotinou bola pre mňa tvorba interaktívneho prototypu pomocou platformy Figma, v ktorej som sa už od samého začiatku prototypovania, prekvapivo prirodzene, orientovala.

Myslím, že sa mi podarilo vytvoriť kvalitný koncept aplikácie, ktorú možno naďalej veľmi dobre rozvíjať rôznymi smermi. Už od samého začiatku tvorby konceptu som mala víziu expandovania s aplikáciou na zahraničný trh, čo by bolo prínosom aj pre slovenských bežcov, cestujúcich po svete. Tým pádom by nebol problém vyhľadať si podujatie bez nutnosti ovládania cudzieho jazyka a prehľadávania zahraničných webových stránok. V rámci tohto rozšírenia by boli do aplikácie pridané jazykové balíčky.

Ďalším plánovaným rozvojom bolo ponúknuť viac funkcií organizátorom a vytvoriť pre nich rozširujúcu webovú aplikáciu pre jednoduchšie vytváranie propozícií. Verím že v aplikácii by si v budúcnosti prišli na svoje aj fanúšikovia profesionálnych bežcov, ktorí by mohli sledovať štatistiky a vytvárať predikcie k im budúcim výkonom.

V neposlednej rade je dobré do budúca uvažovať aj nad zmenou alebo pridaním ďalšej športovej disciplíny/disciplín a jednoduchým prepnutím v menu by sa aplikácia zmenila napríklad na cyklistický, triatlonový, bežkársky alebo iný kalendár s rozšírenými funkciami.

Od týchto vízií som síce z časového hľadiska tvorby diplomovej práce upustila, no už samotné nájdenie medzery na trhu a využitie slabej konkurencie v tejto oblasti je pre mňa úspechom pri tvorbe. Aplikácia je však už teraz pevným základom pre tieto možné rozšírenia. Do budúca by som si priała, aby sa aplikácia naďalej rozvíjala a neostala pri vytvorenom koncepte. Aby bežci aj vďaka tejto aplikácii našli podujatia, ktoré sa stanú ich srdcovkami – či už v rámci Slovenska, alebo kdekoľvek v zahraničí.

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY

API.AUDIO. The First AI Voice Coach Who Will Actually Make You Work Out Harder. In: *Api.Audio* [online]. 2021. Dostupné z: <https://www.api.audio/post/the-first-ai-voice-coach-who-will-actually-make-you-workout-harder>

BISHT, Manvendra Pratap Singh. Digitalization of Sports: A Whole New Ballgame. In: *LinkedIn* [online]. 2020. Dostupné z: <https://www.linkedin.com/pulse/digitalization-sports-whole-new-ballgame-manvendra-pratap-singh-bisht>

DEMIR, Ensar. Digitalization in sport: master's thesis [online]. University of Ljubljana, School of Economics and Business. Ljubljana, 2019 [cit. 2022-04-04]. Dostupné z: <http://www.cek.ef.uni-lj.si/magister/demir3360-B.pdf>

DUGALIĆ, Sretenka. Sport, Media and Digitalization. *SPORT – Science & Practice* [online]. 2018, **8**, **№1**, 56-69 [cit. 2022-04-04]. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/326683540_Sport_Media_and_Digitalization

FITIFY. Workouts & Fitness Plans for everyone. In: *Fitify* [online]. 2021 [cit. 2022-05-19]. Dostupné z: <https://gofitify.com>

GIANNOPOULOS, Markos. New Garmin Connect app brings updated interface and more stats. In: *Medium* [online]. 2015. Dostupné z: <https://medium.com/human-on-tech/new-garmin-connect-app-brings-updated-interface-and-more-stats-cc3f0b2510f9>

HELLOTECH. The Best Charity Apps that Make Giving Easy and Fun. In: *HelloTech* [online]. 2019. Dostupné z: <https://www.hellotech.com/blog/best-charity-apps-that-make-giving-easy-and-fun>

HORIZONT. Neue App für virtuell-gemeinsamen Lauf. In: *Horizont* [online]. 2021 [cit. 2022-05-19]. Dostupné z: <https://www.horizont.at/digital/news/wings-for-life-world-run-2021-neue-app-fuer-virtuell-gemeinsamen-lauf-83698>

CHAMBERS, Bradley. How to integrate your Spotify running playlists with Runkeeper. In: *The Sweet Setup* [online]. 2016. Dostupné z: <https://thesweetsetup.com/how-to-integrate-your-spotify-running-playlists-with-runkeeper>

JEBENTWATJEMEET. Streven Met Strava Naar KOMs En Kudos. In: *JeBentWatJeMeet* [online]. 2020 [cit. 2022-05-19]. Dostupné z: <https://jebentwatjemeet.nl/2021/01/18/streven-met-strava-voor-kudos-en-koms>

KALORICKÉ TABULKY. Váš osobný pomocník s výživou. In: *Kalorické tabulky* [online]. 2022 [cit. 2022-05-19]. Dostupné z: <https://www.kaloricketabulky.sk>

KRUG, Steve. *Don't make me think, revisited: a common sense approach to web usability*. Revisited. [San Francisco]: New Riders, c[2014]. ISBN 9780321965516.

MACHO, Tomáš. *Mobilné aplikácie v skratke* [online]. 2020 [cit. 2022-04-04]. Dostupné z: <https://www.eliteml.sk/blog/mobilne-aplikacie-v-skratke>

MCLAREN, Daniel. How will wearable technology impact social marketing for sports brands?. In: *Digital Sport* [online]. 2014 [cit. 2022-05-19]. Dostupné z: <https://www.thedigitaltransformationpeople.com/channels/strategy-and-innovation/how-to-monetize-sports-digital-transformation>

NAPIER, Chris. *Beh: Analyzujte svoju techniku, predchádzajte úrazom, skvalitňujte tréning*. 1. Bratislava: Ikar, 2021. ISBN 9788055176611

POMÁHEJ POHYBEM. O aplikaci EPP. In: *EPP - Pomáhej pohybem* [online]. 2022 [cit. 2022-05-19]. Dostupné z: <https://pomahejpohybem.cz/about>

POPSUGAR. FitnessApps That Motivate You to Work Out. In: *POPSUGAR* [online]. 2022 [cit. 2022-05-19]. Dostupné z: <https://www.popsugar.co.uk>

RAW. All running races in the world & the best content for street runners. In: *RAW* [online]. 2021 [cit. 2022-05-19]. Dostupné z: <https://www.letsraw.com>

RÁTHONYI, Gergely, Éva BÁCSNÉ BÁBA, Anetta MÜLLER a Kinga RÁTHONYI-ÓDOR. How Digital Technologies Are Changing Sport?. *Applied Studies in Agribusiness and Commerce* [online]. 2018, **12**(3-4), 89-96 [cit. 2022-04-04]. ISSN 1789-7874. Dostupné z: [doi:10.19041/APSTRACT/2018/3-4/10](https://doi.org/10.19041/APSTRACT/2018/3-4/10)

RUNOLOGY. RUNology appka dostupná už aj na ANDROIDOCH. In: *RUNology* [online]. 2021. Dostupné z: <https://www.facebook.com/RUNology-108446420965407/photos/186723269804388>

THE MACIOS. MyFitnessPal Calorie Counter & Diet Tracker Review. In: *The Macios* [online]. 2022 [cit. 2022-05-19]. Dostupné z: <https://themacios.com/myfitnesspal-calorie-counter-review>

VAN LOON, Ronald. How to monetize sports digital transformation. In: *The Digital Transformation People* [online]. 2019 [cit. 2022-05-19]. Dostupné z:

<https://www.thedigitaltransformationpeople.com/channels/strategy-and-innovation/how-to-monetize-sports-digital-transformation>

VOS, Steven, Mark JANSSEN, Jos GOUDSMIT, Coen LAUWERIJSEN a Aarnout BROMBACHER. From Problem to Solution: Developing a Personalized Smartphone Application for Recreational Runners following a Three-step Design Approach. *Procedia Engineering* [online]. 2016, **147**, 799-805 [cit. 2022-04-04]. ISSN 18777058. Dostupné z: doi:10.1016/j.proeng.2016.06.311

ZOZNAM OBRÁZKOV

Obr. 1. Analýza atletického výkonu	13
Obr. 2. Športový priemysel je súčasťou digitálnej revolúcie	15
Obr. 3. Príklady nositeľnej elektroniky	20
Obr. 4. Ikony monitorovacích aplikácií	23
Obr. 5. Zvukový tréner aplikácie adidas Running	24
Obr. 6. Prepojenie aplikácie Runkeeper so Spotify	26
Obr. 7. Ikony multifunkčných aplikácií	28
Obr. 8. Multifunkčná aplikácia Strava	29
Obr. 9. Rozsiahle štatistiky aplikácie Garmin	31
Obr. 10. Ikony charitatívnych aplikácií	32
Obr. 11. Aplikácia EPP	33
Obr. 12. Aplikácia Charity Miles	34
Obr. 13. Celosvetová aplikácia Wings for Life	35
Obr. 14. Zábavná monitorovacia aplikácia Zombies, run!	37
Obr. 15. Ikony tréningových aplikácií	38
Obr. 16. Propagácia aplikácie Runology na Facebooku	39
Obr. 17. Tréningová aplikácia Fitify	40
Obr. 18. Ikony výživových aplikácií	41
Obr. 19. Výživová aplikácia MyFitnessPal	42
Obr. 20. Kalorické tabuľky na rôznych zariadeniach	43
Obr. 21. Ikony podporných aplikácií pre bežecké podujatia	44
Obr. 22. Ikony mobilných bežeckých kalendárov	45
Obr. 23. Aplikácia RAW	46
Obr. 24. Logá webových stránok s bežeckými termínovkami	48
Obr. 25. Kalendár pretekov na webovej stránke behame.sk	48

Obr. 26. Propozície behu na stránke beh.sk	49
Obr. 27. Termínovka pretekov s interaktívnou mapou na stránke bĕhej.com	50
Obr. 28. Logá výsledkových servisov s kalendármi podujatí	51
Obr. 29. Kalendár akcií a výsledková listina na sportsoftiming.sk	52
Obr. 30. Prvotné užívateľské scenáre	58
Obr. 31. Logotyp aplikácie	60
Obr. 32. Ústredná farebnosť	61
Obr. 33. Použitá typografia - písmo Nunito v dvoch rezoch	62
Obr. 34. Drôtené modely aplikácie	64
Obr. 35. Úvodné obrazovky aplikácie	65
Obr. 36. Zoradenie pretekov podľa polohy	66
Obr. 37. Personalizovaná časť aplikácie	67
Obr. 38. Riešenie kalendára a filtrovania	68
Obr. 39. Cieľová stránka aplikácie Runpick	71