

Branding a realizace velkoformátových hraček z kartónu

David Sasín



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Grafický design

akademický rok: 2017/2018

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. David Sasín**
Osobní číslo: **K14321**
Studijní program: **N8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimédia a design – Grafický design**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **Branding a realizace velkoformátových hraček z kartonu**

Zásady pro vypracování:

Rozsah teoretické práce minimálně 40 – 45 stran + obrazové přílohy (dokumentace praktické části). Práci odevzdat v elektronické podobě (dle předepsané celouniverzitní šablony viz směrnice rektora č. 20/2016) ve formátu PDF na 1 ks CD (DVD) nosiče, dále odevzdat 2 kusy výtisků elektronické podoby práce a 1 výtisk graficky zpracované práce, která má volnější grafickou podobu.

1. Teoretická část: grafický design hraček a objektů pro děti
2. Praktická část: návrh a realizace velkoformátových hraček z kartonu, návrh řešení názvu a kompletního brandingu těchto hraček

Dále na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce v minimálním počtu 10 kusů pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

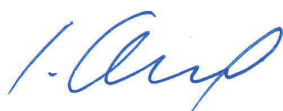
Rozsah diplomové práce: viz Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

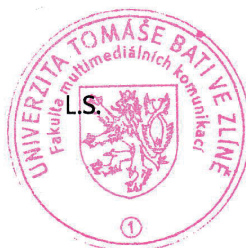
1. Groos, Karl. Die Spiele der Tiere. 1930
2. LANGMEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D. Vývojová psychologie. místo neznámé: Grada, 1998
3. Věra Mišurcová, Jiří Fišer, Viktor Fixl. Hra a hračka v životě dítěte. 1989
4. Soňa, KOŤÁTKOVÁ. Hry v mateřské škole v teorii a praxi. Praha: Grada, 2005
5. Severová, Marie. Hry v raném dětství. Praha: Academia, 1982
6. <http://rudolfkohoutek.blog.cz/1003/kognitivni-vyvoj-deti-a-mladeze>.
<http://rudolfkohoutek.blog.cz/>. [Online]
7. Matějček, Z. Co, kdy a jak ve výchově dětí. Praha: Portál, 2007
8. Mišurcová Věra, Severová Marie. Děti, hry a umění. Praha: autor neznámý, 1997
9. Bacus, Anne. Vaše dítě ve věku od 3 do 6 let. Praha: autor neznámý, 2009. ISBN 978-80-7367-563-9
10. http://www.hrackobrání.cz/wp-content/uploads/2015/10/sh2015_prezentace.pdf.
[Online]
11. Piaget, Jean. Psychologie dítěte. místo neznámé: Portál, 2013

Vedoucí diplomové práce: dr ak. soch. Rostislav Illík
Ateliér Grafický design
Datum zadání diplomové práce: 1. listopadu 2017
Termín odevzdání diplomové práce: 11. května 2018

Ve Zlíně dne 1. prosince 2017



doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka



dr ak. soch. Rostislav Illík
vedoucí ateliéru

ABSTRAKT

V této diplomové práci se zabývám hrou a hračkami, jejich významem, grafickým řešením a představuje tak základ pro praktickou část, jejímž tématem je vytvoření kartónových velkoformátových hraček včetně vizuálního stylu.

Téma jsem rozdělil na čtyři části:

Konceptuální: zde se zabývám obecně významem a účelem hry a hračky a jejich vlivem na rozvoj dítěte v předškolním věku.

Vizuální: kde se zabývám vizuální podobou některých hraček a jejich obalů.

Bezpečnost: zde uvádím požadované vlastnosti, normy a limitace předmětů pro děti s přihlédnutím k materiálu, z něhož by měly být vyrobeny mé hračky – kartónu ve vztahu k bezpečnosti.

Praktickou: V praktické části si nejprve stanovím klíčové otázky spojené s mou hračkou a její značkou, sloučené do dotazníku. Odpovědi na tyto otázky budou kostrou pro přemýšlení o vizuálním stylu mé značky. Dále se zabývám tvorbou hračky samotné a popisem celého tohoto procesu. Následně dokumentuji své uvažování o značce, pod níž budu tyto hračky produkovat a snažím se nalézt východiska pro vlastní název a vizuální styl.

Klíčová slova: hračka, dítě, obalový design, kartón, lepenka, výrobek z papíru, papírenský průmysl, značka, logo, vizuální styl.

ABSTRACT

In this diploma thesis I deal with playing and toys, their importance, graphic solution and thus introduce the basis for the practical part, which is the creation of large-format cardboard toys including their visual style.

I have divided the theme into four parts:

Conceptual: here I deal with the meaning and purpose of playing and toys in general and their influence on the development of a pre-school child.

Visual: where I deal with the visual appearance of some toys and their packaging.

Safety: here I present the required features, standards and limitations of objects for children, taking into account the material from which my toys should be made – cardboard, and its safety.

Practical: In the practical part, I first set out key questions about my toy and its brand, merged into a questionnaire. Answers to these questions will be the backbone for thinking about my brand's visual style. I also deal with the construction of the toy itself and describing the whole process. I then document my thinking about the brand under which I will produce these toys and try to find ideas for my own name and visual style.

Keywords: toy, child, packaging design, cardboard, paper product, paper industry, brand, logo, visual style.

Děkuji panu dr. akad. soch. Rostislavu Illíkovi za poskytnuté konzultace i péči s jakou se věnuje studentům. Děkuji své tolerantní ženě a dětem, že se mnou přežili čas kdy jsem se této diplomové práci věnoval.

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

David Sasín

OBSAH

I. TEORETICKÁ ČÁST	9
1 KONCEPTUÁLNÍ ČÁST: HRA A HRAČKA	10
1.1 Znaky hry	11
1.2 K čemu slouží hra?	11
1.2.1 Funkce hry	12
1.2.2 Přínos hry dle věku dítěte	13
1.3 Hračka – předmět hry	14
1.4 Jak tedy vypadá kvalitní hračka?	15
1.4.1 Psychologický pohled na kvality hračky	15
1.4.2 Soutěž správná hračka	19
1.5 Projekty, které mne inspirovaly k tvorbě vlastní kartonové hračky	20
1.5.1 Leolandia	20
1.5.2 Ladislav Sutnar	20
1.5.3 Libuše Niklová	21
1.5.4 100 Wooden Toycars from 100 Designers	21
1.5.5 cartonpapa.com	22
1.5.7 TSUCHINOCO KIDS	27
2 VIZUÁLNÍ ČÁST: JAK SE PREZENTUJÍ FIRMY VYRÁBĚJÍCÍ HRAČKY?	28
2.1 Lego	28
2.2 Toys R us	31
2.3 Budynok Ihrashok	31
2.4 Wee Society	33
2.5 RP TOYS	33
3 BEZPEČNOST HRAČKY	35
II. PRAKTICKÁ ČÁST	37
4. VLASTNÍ KARTONOVÁ HRAČKA	38
4.1 Hledání tvarosloví	38
4.2 Velikostní studie	47
4.3 Materiály a konstrukce	49
4.4 PET šrouby	53
4.5 Kolečka	56
4.6 Ostatní verze vozítek	57
5 KLÍČOVÉ OTÁZKY A ODPOVĚDI PRO TVORBU NÁZVU A LOGA:	62
6 NÁZEV PRODUKTU	65
7 LOGO A VIZUÁLNÍ STYL	70
8 ZÁVĚR	77
9 REFERENCES	78
10 SEZNAM OBRAZOVÝCH PŘÍLOH	79

ÚVOD

Člověk se učí schopnostem potřebným k životu rozličnými způsoby. Jedním z nejdůležitějších, který poznáváme již v období dětství je hra. Hra nám dává poznání, rozvíjí naše motorické schopnosti a pomáhá nám pochopit složité sociální vztahy mezi lidmi. Naši hru často provází hračky. Předměty, které nám ve hře suplují reálné objekty, nástroje, náčiní i oděvy.

Kartón je materiál, který dítěti od určitého věku přináší řadu možností, jak si svou hračku vyrobit sám. Z větších krabic je možné vytvářet dopravní prostředky, hrady i domky, z malých krabic zase různé hry, postavičky, dráhy autíčka a podobně. Chtěl bych, aby má hračka dala dítěti zjištění, že některé hračky si je schopno vytvořit samo, za použití své fantazie.

Touto prací bych chtěl odpovědět na otázky jak má správná hračka vypadat, co má rozvíjet, z čeho má být, jaká kritéria by měla splnit, aby byla bezpečná. Dále na základě těchto zjištění vytvořit hračku vlastní a pokusit se jí dát název, logo a jednotný vizuální styl.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 KONCEPTUÁLNÍ ČÁST: HRA A HRAČKA

Hračka je pro nás prostředníkem k činnosti zvané hra. Hra je definována mnohými odborníky různých oborů a její vnímání napříč historickými epochami se notně proměňuje. Protože se chci v praktické části zabývat hračkou jako objektem, pokusím se nejprve definovat, k čemu hračka slouží a jak je psychology hodnocen její vliv na hru dítěte.

Jedna z obecně přijímaných definic říká, že jde o spontánní, dobrovolnou činnost, která nepodléhá vnějšímu nucení. Dítě si hraje bez nutnosti nějakého konečného výsledku. Hraje si pro hru samotnou.

Další definice specifikují hru těmito slovy:

1. Hra je činnost sama o sobě příjemná, zatímco práce nebo jiná vážná činnost bývá často činností namáhavou, a proto také v podstatě nepříjemnou, která je vynucována tlakem základních životních potřeb. (4)
2. Hra je činnost, jejímž prostřednictvím jedinec nesměřuje k dosažení nějakého vnějšího cíle, není tedy činností instrumentální, ale sama o sobě, svým průběhem je činností cílovou. Definuje pak pojmy hry a práce ve vzájemném vztahu takto: „Pokud je činnost sama o sobě radostná a není prováděna pouze jako prostředek pro dosažení cílů, které se nacházejí mimo ni, nýbrž je prováděna proto, že je sama o sobě příjemná, může být označena jako hra“. (4)
3. Hra je činnost, a to buď fyzická, nebo psychická, která je vykonávána jenom proto, že je libá a přináší dítěti uspokojení sama o sobě, bez vnějšího uloženého cíle. Může to být činnost sama o sobě příjemná, nebo i výrazně nepříjemná. Např. staví-li dítě kostky a ony mu neustále padají, je to pro něj nepříjemné, nicméně někdy pokračuje, neb sama činnost je pro něj zábavná. (2)
4. Hra je dobrovolnou spontánní činností a svobodným sebeuplatněním člověka. (1)

1.1 Znaky hry

Abychom byli schopni hru definovat, musíme se obeznámit s určitými znaky, které hru provázejí.

(6) Jde o :

- zaujetí hrou – mnohdy jde o velmi výrazné zaujetí, kdy dítě zapomene na svět okolo sebe; dítě vnímá hru jako důležitou činnost, což je v rozporu s vnímáním nás dospělých, kteří hru v libovolné chvíli ukončíme pro (z našeho pohledu) důležitější věc; dítě to nicméně oprávněně rozčiluje;
- radost ze hry;
- spontánnost – jeden ze základních znaků hry; dítě je schopno si spontánně hrát,
- následně hru přerušit kvůli pragmatičtějšímu cíli (jídlo, toaleta) a poté se do hry opět plně pohroužit; hra vzniká na aktuálním místě, za aktuálních podmínek;
- opakování – k prověřené hře se dítě rádo vrací;
- přijetí role – dítě si přejímáním rolí např. svých rodičů, nebo lidí v okolí (prodavač, pošťák) osvojuje pocity, které vnímá daná osoba;
- fantazie – objevuje se okolo třetího roku dítěte;
- tvořivost – jde o originální modifikování jevů ze světa, jež dítě obklopuje; může jít o tvořivost v projevech pohybových, jazykových, konstrukčních.

1.2 K čemu slouží hra?

(1) Již řeční filosofové (Platón, Aristoteles) si povšimli důležitosti her pro výchovu mládeže. Další rozvoj přináší renesance, s důrazem na pohybové hry. Jan Amos Komenský ve svém díle Škola hrou (Schola Ludus) poukazuje na důležitost hry jako prostředku pro rozvoj smyslů. Hra je podle něj stejně důležitá pro vývoj dítěte jako strava a spánek. Ze 17. století jsou známy hry přibližující gramatiku, dějepis a náboženství a vojenské umění.

19. století přichází s evoluční teorií a tedy s novými tezemi, proč vlastně hra existuje a jaký má pro živočicha význam. Hra totiž není vlastní pouze člověku. Hrají si i mnohá vyspělá zvířata (1) a je prokazatelné, že se touto formou učí schopnosti, které budou potřebovat později v životě.

Darwinova evoluční teorie inspirovala také amerického pedagoga G. S. Halla. Zabýval se tezí, že hra je rekapitulací pozůstatků našich evolučních předků v nás samotných. Dnes bychom mohli říci, že může jít o projev jednotlivých genů, které v sobě evolucí akumulujeme – což by bylo pozměnění Darwinovy teorie druhů o poznatky Richarda Dawkinse shrnuté v knize Sobecký gen. Nicméně

začneme-li se touto problematikou zabývat hlouběji, pak nám tvrzení, že šplhání je pozůstatkem chování lidoopů, plavání a hraní si ve vodě pak projevem předků či genů ryb, případně minimálně zavádějící. Respektive, zůstala-li tato činnost v nás zakódována a prostřednictvím hry ji vyvoláváme, mělo by to mít z evolučního pohledu jakési odůvodnění.

Angličan Herbert Spencer pak ve svém díle Principy psychologie přichází s myšlenkou, že tato činnost je pouze důsledkem přemíry energie. Ač toto tvrzení mohlo být podnětné pro další teoretiky, je dnes již překonané a zastaralé. *Rodiče mezi námi by mohli pohoršeně podotknout, že přestože dělali celý den vše proto, aby byly děti hrou večer vyčerpané a znavené, ty si večer bez skrupulí hrají a dožadují se posunutí večerky.*

Ve 20. století přichází s věrohodnějším zhodnocením např. německý psycholog Karl Groose. Hra je pro jedince obecně prospěšná, cvičí si díky ní praktické dovednosti (boj, běh, plavání) a je tedy evolučně obhajitelná.

K definování hry notně přispěl Švýcar, profesor psychologie, Jean Piaget, který se zabýval intelektuálním vývojem dětí. Vnímá hru jako součást rozvoje myšlení. Jako základní princip vývoje označil prolínání dvou doplňujících se procesů: asimilace a akomodace. **Asimilace** je založena na přijímání nových vstupů a zkušeností. Tyto zkušenosti ale nemusejí jít ruku v ruce s úrovní poznatků a kapacitou mysli daného jedince. **Akomodace** je přizpůsobení se těmto novým zkušenostem, aby se obnovila ztracená rovnováha. (3) Oba tyto procesy neustále kooperují. Hra je dle Piageta nedílnou součástí vývoje inteligence, nicméně jde o formu přechodnou.

1.2.1 Funkce hry

Pro mou práci je nejdůležitější výsledek zkoumání hry z pohledu její funkce ve vývoji dítěte. Přestože si dítě hraje bezúčelně, pro hru samotnou má tato činnost postranní efekt. Dítě se učí rozpoznávat mnohé zákonitosti života, a to nenásilnou formou, tedy aniž by si to uvědomovalo.

Hra např. zprostředkovává dítěti **sociální rozvoj**. Prostřednictvím hry se seznamuje se svými nejbližšími, s rodinou, s kamarády se vztahy a reakcemi, které během hry vzniknou a které může hrou ovlivňovat a postupně jim porozumět. Dítě se tak učí respektu k druhým, naslouchání požadavkům kamarádů. (6) Díky hře také poznává solidaritu, družnost, obětavost, toleranci, soucit, kteréžto vlastnosti následně napomáhají jedinci k lepšímu uplatnění v různých společenských skupinách. (7)

Snaží-li se dítě hrou poznat chování věcí, s nimiž je ve styku, pracovat s těmito poznatky a vyhodnocovat je, dochází k **rozvoji kognitivnímu**. Během vývoje dítěte dochází také k **rozvoji pohybového a motorického aparátu**. Mnohé dětské hry výrazně napomáhají ke zkvalitňování těchto schopností. Pohybové hry pomohou celkovému růstu a koordinaci, naproti tomu např. stavebnice a kostky ovlivňují vývoji jemné motoriky rukou.

Hrou je možné diagnostikovat rozličné problémy, které děti postihly, ať již na emocionální nebo tělesné úrovni. Diagnostika prostřednictvím panenek a hraček je známým prostředkem k odhalení diskrétních problémů, o nichž se jinak dítě bojí hovořit přímo.

Mám-li shrnout poznatky z této části pro mou budoucí praktickou práci, půjde zejména o hračku ovlivňující sociální a kognitivní rozvoj dítěte. Chtěl bych, aby šlo o hračku s důrazem na interakci a s velkou měrou podpory fantazie a tvořivosti dítěte.

Mělo by jít o hračku pro předškoláka a školáka počátku prvního stupně, neboť v tomto období má dítě potřebu konstruovat. Přechází od batolecí manipulační hry (otvírání a zavírání krabic, odemykání – zamykání) ke hře konstruktivní – je již schopno reflektovat svou činnost a její výsledek. Je schopno pochopit nutnost následných kroků, zapamatovat si je a analyzovat. Rozvíjí se jeho soustředění, sebereflexe, překonávání nezdarů a vytrvalost v dané činnosti. Učí se vysvětlit své pohnutky a reflektovat argumenty druhých.

1.2.2 Přínos hry dle věku dítěte

Od 3. roku dítěte vzniká potřeba konstruovat (8). Ve 4. roce dítě vytváří ohrádky (např. z polštářů, leporela apod.). V 5. roce již staví složitější stavby, překonává mnohé tvůrčí překážky. Má konkrétní vizi a snaží se ji naplnit. Naplněním hry je sám proces konstruování. Dítě je schopné být kritické vůči svému výtvoru. V roce 6. se dítě soustředí na výsledný produkt a přemýšlí nad celým procesem. Zkouší a opakuje to, co se mu nedaří, hodnotí a zdokonaluje se. Mnohdy kombinuje více stavebnic, aby dosáhlo své představy. Konstruktivní hry přinášejí dítěti rozvoj strukturovaného myšlení – volbu postupných kroků a jejich ověřování. Dále také schopnost zapamatování a znovuvybavení vlastností materiálů i fyzikálních zákonů. Dítě si přirozeně rozvíjí pozornost, soustředěnost, cit pro přesnost, prostorovou orientaci i vytrvalost a schopnost překonávat překážky. Ve skupinové konstruktivní hře se učí vysvětlit svůj záměr, argumentovat a přemýšlet nad připomínkami druhých.

1.3 Hračka – předmět hry

Hračka se s člověkem vyvíjí již od pravěku. Její funkce je nezměněna – bez uvědomění dítěte rozvíjí jeho schopnosti. Dítě využívá nabyté zkušenosti, které pak do hračky projektuje. Pomocí manipulace s ní se rozvíjí dětská motorika a smyslové vnímání. Je efektivním stimulantem sluchu, hmatu i zraku, ale také soustředění a sociální interakce. Dítě si svou hračku brání, stejně jako se učí ji půjčit. Je takto vybízeno ke spolupráci a ohleduplnosti.

Výběrem hračky jsme schopni ovlivnit vývoj dítěte. Vybereme-li správnou hračku, můžeme cíleně ovlivňovat jeho konkrétní schopnosti. (7) Důležité tedy není množství hraček, ale naopak jejich zacílení a schopnost rozvíjet dítě. Velké množství různých hraček naopak způsobuje zmatení dítěte, které si pak není schopno vybrat. Stává se tak nesoustředěné.

Historicky se sice velmi nemění funkce hračky, notně se však proměňuje její podoba.

V počátcích vývoje člověka hračkou mohlo být cokoli od klacíku až po zajímavě tvarovaný kámen. Hra mohla spočívat i v tak jednoduchých činnostech jako obíjení kamínků o sebe a sledování jejich rozpadu, či vršení kamení v potoce. V pokročilejších civilizacích (např. Egypt) byly hračky již vyráběny pro účel hraní si, nešlo tedy o náhodně nalezené předměty, jež fantazie transformovala v hračku. Dětem se tehdy dostalo luxusu hliněných a následně vypálených figurek, vyřezávaných zvířat. Již v historii sledujeme rozdělení hraček dle pohlaví dítěte, tedy panenky pro děvčata, nejrůznější pro obě pohlaví a samozřejmě vojenské figurky pro chlapce (vykopávky v Řecku). Společenskému statusu dítěte samozřejmě odpovídala hodnota materiálu, z něhož byly tyto zábavné sošky vyrobeny. Od zmíněné hlíny a keramiky až po použití drahých kovů a látek.

17. a 18. století přinesly zvýšený zájem o děti a jejich vývoj, ale také rozsáhlý technický pokrok. Obojí samozřejmě mělo vliv na vzhled hraček. Došlo k rozšíření jednoduchých stavebnic, následně zmenšeniny parních strojů, vláčky, loutky. (1)

Minulé a zejména aktuální 21. století přinesly obrovský technický rozvoj, princip manufaktury a následně konzumní éru postavenou na globální korporátní výrobě. Nesmírná schopnost vyrábět levně díky levné asijské pracovní síle přináší na pulty obchodů množství různorodého zboží, hraček nevyjímaje. Každý rodič – spotřebitel má možnost svému dítěti koupit spoustu nejrůznějších hraček, bohužel ne každého rodiče zajímá, jaké hračky jsou vhodné a v jakém počtu. Trh hraček se stává agresivním vůči rodičům i dětem. Mnohdy je problematické dítěti nekoupit předmět, který požaduje na základě zhlédnutí televizní reklamy uvedené např. po kvalitní pohádce. Tlak je na dítě vyvíjen ze všech stran jeho společenského života. Děti ve škole a mateřské školce si poví-

dají o posledních novinkách na pultech, protože v dnešní éře masové propagace spolu s novými pohádkami pro děti na pulty přicházejí také hračky s touto filmovou tematikou. Problémem však je fakt, že mnohé tyto produkty jsou samoúčelné. Rodič by je měl své ratolesti buď vymluvit, nebo je alespoň vyvážit hračkami kvalitními – což opět vede k nežádoucímu zahlcení. Nákup hračky by měl být systematický. Rodič by měl přihlédnout k tomu, jaké hračky již dítě doma má a navázat na ně (kupovat autíčka podobných měřítek apod.)

Jako další možné řešení se nabízí rozšiřovat nějakou systematickou stavebnici jakou je například LEGO, SEWA a nejrůznější další stavebnice a vláčky. Je totiž možné v období narozenin a Vánoc nadále dokupovat další rozšíření těchto stavebnic. Pro zkvalitnění hraček pro dítě je potřeba, aby se v rodině o nákupu hraček komunikovalo a o významnějších svátcích dítěte se rodiče s prarodiči domluvili na společném nákupu jedné či několika hračkách kvalitních namísto hromady hraček nekvalitních. Co znamená pojem kvalitní hračka, si vysvětlíme nyní.

1.4 Jak tedy vypadá kvalitní hračka?

Jak bylo zmíněno dříve, u hraček platí pravidlo raději méně, ale kvalitní. A dobrá hračka by měla ponechat dostatek prostoru pro fantazii a tvořivost dítěte. Dostatek představivosti a obrazotvornosti má obrovský vliv na potomkův další vývoj. Čím realističtěji a detailněji je hračka vyrobena, tím méně prostoru pro zapojení fantazie zbývá dítěti. Dítě takovou věc brzy odloží a chce jinou, což znovu vede k přesycení dítěte množstvím a jeho nesoustředěnosti. Při výběru se řídíme v podstatě dvěma pohledy: **psychologický** – určuje, zda je konkrétní hračka pro dítě vhodná a to z pohledu věku, náročnosti, a schopnosti, která má být rozvíjena. Druhý pohled je **technologický**, kam bych zahrnul aspekty jako netoxické materiály, bezpečné technologické zpracování, ekologičnost výroby apod. – tímto se budu zabývat v závěru mé práce.

1.4.1 Psychologický pohled na kvalitu hračky

Dle odborníků by *správná hračka měla podněcovat pohybový, smyslový, rozumový a citový vývoj dítěte, měla by žádoucím směrem rozvíjet společenské postoje, vytvářet dobré návyky, podněcovat fantazii.* (7)

Dalším shrnujícím tvrzením je teze kolektivu paní Mišurcové: „*Správně volená hračka, daná dítěti ve vhodný čas, přispívá při nerušené hře k pocitu spokojenosti a radosti ze hry.*“ (1)

V téže publikaci uvádějí autoři také hlediska, která by měla náš výběr hračky ovlivnit:

1. jak odpovídají věku dítěte,
2. zda ponechávají prostor pro dětskou fantazii,
3. zda umožňují co nejvšestrannější činnost,
4. zda jejich námět a obsah je dětem srozumitelný a obohacuje jejich poznání,
5. zda přispívají k rozvoji přátelských vztahů mezi dětmi,
6. zda mají velikost přiměřenou dětské ruce,
7. zda jsou zhotoveny z materiálů, které jsou dítěti příjemné,
8. zda jsou trvanlivé,
9. zda odpovídají požadavkům hygieny a bezpečnosti při hře,
10. zda jejich tvar a barva odpovídají požadavkům výtvarným a estetickým,
11. zda jsou přiměřené vzhledem k příležitosti, při níž je hračka dítěti věnována.

Každá hračka působí na psychický vývoj dítěte. Jednotlivé hračky se liší mimo jiné v tom, na které smysly se zaměřují. Mohou ovlivňovat zrakové vnímání, haptické smysly, sluch, motoriku, koordinaci pohybů, vnímání celku a schopnost jej rozložit na jednotlivé kousky. Nebo naopak mohou děti z mnoha dílů poskládat svou představu, tedy rozvíjí jak logiku a systematické přemýšlení, tak i kreativitu, trpělivost, vynalézavost. Je tedy v naší moci ovlivňovat konkrétním nákupem schopnosti dítěte a jeho celkový vývoj.

Například když se dítě učí stavět z barevných kostek věž, může mít i tato jednoduchá činnost celou řadu příznivých vývojových účinků: umožňuje zdokonalování prostorového vidění, rozlišování barev, zrakově pohybové koordinace, zlepšuje soustředění pozornosti, poznávání fyzikálních zákonitostí, prožívání radosti při úspěchu. (8) Fakt, že věž následně dítě shodí, nesouvisí s tím, že by si hračky či své práce nevážilo. Staví ji pro ten proces stavění samotný, pro hru jako takovou, nikoli s cílem, aby po skončení stavby stála uprostřed místnosti věž, která tam navždy zůstane.

Důležitý, ale často opomíjený aspekt je také adekvátnost hračky k věku dítěte. Rodiče si často plní své dětské sny, případně se při výběru hračky nechávají unést velikostí či krásou hračky. Dítěti by ale každý produkt měl být podán s rozmyslem a s vědomím, že příliš naddimenzovaná, komplikovaná či křehká hračka je může spíše frustrovat než rozvíjet. Stává se, že dítěti dáme určitý typ hračky dříve, než je schopno jej pochopit. Pak ji může nevhodným zacházením třeba i rozbít. Rodiče mají tendenci takovou hračku pak zabavit nebo dítě v jeho hře limitovat. To pak ztrácí motivaci a chuť si hrát.

„Vývojově příliš vysoko nadsazená hračka může dítě ve vývoji spíše brzdit než povzbuzovat.“ (7)

Podle Mišurcové (1) jsou vhodnými hračkami pro děti předškolního věku tyto:

- 1) panenka s vybavením – oblečení, nádobíčko, postýlka, kočárek, pokojíček,
- 2) medvídek nebo jiné textilní/plyšové zvířátko,
- 3) maňásky, loutkové divadlo,
- 4) stavebnice – z dřevěných kostek, umělé hmoty,
- 5) dopravní prostředky – vláčky, nákladní auta, jeřáby, autíčka,
- 6) stolní hry – domino, pexeso, obrázkové karty, mozaiky, skládačky,
- 7) pohybové hračky – míč, obruč, švihadlo, kuželky, větrník, houpací kůň, tříkolka, koloběžka, kolo,
- 8) sezónní činnosti – brusle, sáně, boby, lyže,
- 9) křídly, barvy, modelína,
- 10) magnetická tabule, papírové skládačky a vystřihovánky,
- 11) navlékací korálky a tvary,
- 12) pracovní nástroje – kladívko, kleště, zahradní nářadí (hrábě, lopata, konvička),
- 13) hračky do písku – kyblík, lopatka, formičky,
- 14) hračky do vody – umělohmotná nebo gumová zvířátko, nafukovací hračky,
- 15) zvukové (nebo lépe řečeno hudební) hračky – bubínek, píšťalka, xylofon, triangl.

Osobně bych tento seznam rozšířil o předměty rozšiřující tvůrčí vývoj dítěte.

Opírám se nicméně o seznam psycholožky Anne Bacus (9):

- stavebnice s většími dílky,
- figurky, které mohou hrát více rolí,
- plastelína a modelovací hmoty, papíry, kartón, krabičky od potravin, bloky,
- pastelky, tabule na kreslení, fixy, barvy, štětce, bezpečné nůžky, lepidlo,
- obyčejná panenka, obyčejné (nákladní) auto.

Uvedené nástroje nejsou pouze hračky, povedou rovněž k rozvoji dítěte a většinu hraček v tomto možná i předčí. Absence konkrétní hračky, kterou si dítě aktuálně vytoužilo, by neměla vést k okamžité návštěvě obchodního domu s cílem danou hračku koupit. Mnohdy jde o krátkodobé zaujetí konkrétní tematikou inspirované např. pohádkou, filmem nebo knihou, které dítě v poslední době vidělo nebo četlo. Jakýkoli příběh v mediální podobě vyvolává v dětech silné impulsy pro následná ztvárnění ve hře. Dítě chce být součástí viděného příběhu/pohádky/filmu a zažívat stejná dobrodružství jako hrdina. K ukojení takovéto fantazie může stačit vyrobit ze staré krabice od televize či jiného spotřebiče objekt dětského zájmu. Mnohdy bez jakýchkoli výhrad dítě přijme tuto hračku za svou a najde si způsob, jak si s ní hrát.

Není potřeba mu hned kupovat velké elektronické auto, chce-li si hrát na závody, nebo kostým dinosaura, protože si chce hrát na ještěra z oblíbeného příběhu, či stavět postel ve tvaru lodi, protože se mu líbil příběh o pirátech.



Obr. č. 1: V případě hlavy draka jsem rozfázoval čas přípravy na více bloků.



Obr. č. 2: Naopak loď měla být hotova velmi rychle, aby si děti mohly ihned hrát.

Tento přístup má několik výhod:

- Hračka je velmi levná (jde o zbytkový materiál).
- Rodiči nevdají, bude-li v krátké době zničena (byla postavena za účelem krátkodobého pokrytí dětské touhy po konkrétním předmětu).

- Dítě může asistovat už při výrobě. Necháme-li jej se projevit, pomáháme rozvoji jeho tvůrčího myšlení. Vnímá, že práce má nějaký počátek, v podobě přemýšlení, jak by výsledná hračka mohla vypadat, následně fázi shromažďování dostupných zbytkových materiálů s tím, že případný výsledek máme stále na paměti. Učí se tedy také systematickému myšlení.
- Během práce s dítětem rodič diskutuje o tom, co by chtělo u hračky za funkčnost. Dítě se tedy učí také sociálním dovednostem, naslouchání názorům a nápadům druhého stejně jako prosazování svých vlastních. Zde je důležité nechat dítěti reálný prostor pro nápady a nerealizovat pouze ty své. (2) Rodiče by se měli stát společníky, kteří iniciativu přenechají dítěti a měli by nechat dítě průběh hry vést.
- Výrobek je možné také výtvarně dotvořit, obarvit apod., čímž se vracíme k rozvoji kreativity.

Je potřeba mít na paměti také náročnost výroby hračky na soustředění a čas. Dítě v předškolním věku udrží pozornost jen na omezenou dobu, v řádu minut. Je potřeba s tím počítat a tuto tvůrčí činnost buď rozložit na dílčí fáze, nebo naopak vymyslet hračku velmi jednoduchou. *V předškolním věku je pozornost dítěte nezralá. Převládá neúmyslná forma pozornosti, dítě je snadno upoutáváno zejména nápadnými, neobvyklými a atraktivními podněty.* (11) Vágnerová, Valentová str. 62. Čtyř až pětileté děti často přecházejí od jedné činnosti k jiné. Ve věku pěti až šesti let by se pak dítě mělo být schopno soustředit až 15 minut (oproti např. 5 minutám u dvouletého dítěte).

Odborné publikace zpravidla hovoří o tom, že dětské hry mají podporovat správně volené hračky jako např. vlaky, lodě, letadla, auta (sportovní auta, „angličáky“, ale i popelářská a hasičská auta, sanitky apod.), dále náročnější stavebnice a skládky, panenky různých velikostí a žánrů, oblékací soupravy pro panenky na rozvoj sebeobsluhy, dětské kuchyňky s výbavou (nádobí, příbory, hrnce, sporák, popř. i myčka na nádobí) a také všechny druhy strojů (bagry, traktory, jeřáby, cisterny, atd.). (12) TITĚRA, 1963

Mezi těmito hračkami by neměly chybět didaktické pomůcky, se kterými si dítě nejen hraje, ale rozvíjí určité schopnosti (jemnou a hrubou motoriku, sebeobsluhu, smysly, matematické schopnosti, myšlení – např. třídění, řazení, srovnávání, analýzu a syntézu, koordinaci zraku s pohybem ruky) a také procvičuje naslouchání, soustředění, pozorování a objeňování.

1.4.2 Soutěž správná hračka

Pro upozornění na kvalitní estetické hračky vzniklo také označení Správná hračka. Jde o společný

projekt několika sdružení z roku 1994, který si klade za cíl udělovat označení „Správná hračka – vybráno odborníky“. Projekt tvoří Sdružení pro hračku a hru, Asociace hračka Unie výtvarných umělců ČR a Asociace předškolní výchovy. Cílem je podpora vývoje, výroby i prodeje správných hraček a jejich rozšiřování mezi dětskou populací. Zelené logo signalizuje rodičům a pedagogickým pracovníkům, že hračka má kromě všech předepsaných vlastností estetické a výchovné kvality vhodné pro rozvoj schopností dětského uživatele. Hodnotí se dle následujících ukazatelů:

- kvalita produktu (vhodnost použitého materiálu, preciznost provedení),
- uživatelský komfort (vhodná konstrukce se zřetelem k předpokládanému užití, snadnost údržby a hygienického ošetření, skladnost, využití obalu),
- design (estetická úroveň, vzhled, barevnost, příjemnost na dotyk),
- pedagogicko-psychologická způsobilost hračky (výchovný účel, didaktické využití, funkčnost z hlediska určení: pro děti předškolního věku, event. mladšího školního věku, handicapované děti; hračky určené pro domov, hračky pro dětská zařízení a kolektivní hru). (10)

1.5 Projekty, které mne inspirovaly k tvorbě vlastní kartonové hračky

1.5.1 Leolandia

Projekt podobného táty. Na počátku vytvořil pro své syny malý domek z kartonu, k němuž brzy přibyla auta, letadla a další doplňky. Jeho synové si tak mohli hrát s celým kartonovým světem, šlo jen o to, jaká témata je zrovna zajímala.



Obr. č. 3: Leolandia.com, VW Beetle, Jeep, letadlo

1.5.2 Ladislav Sutnar

Hračky grafického designéra Ladislava Sutnara jsou u nás známým pojmem. Charakteristické znaky, které mají tyto hračky společné s jeho grafickou tvorbou, jsou jednoduchost, koncepčnost a vtipné i minimalistické vyjádření. Byl bych rád, kdyby má hračka také nebyla prvoplánovým

zobrazením reality, jakkoli umně provedeným, ale spíše abstrahující objekt, který nechává dítěti prostor pro vlastní fantazii.



Obr. č. 4: *Hračky Ladislava Sutnara, cca 1930*

1.5.3 Libuše Niklová

Hračky Libuše Niklové se objevily v 60. letech. Vyráběly je společnosti Fatra Napajedla a Gumotex Břeclav. Podobně jako Sutnar navrhovala vtipné a poetické objekty, které se u dětí těšily velké oblibě. V 70. letech se dokonce objevovaly přesné kopie v Polsku a v zemích tehdejšího Sovětského svazu. Nedávno se prezentací originálů Niklové i jejich kopiemi zabývala výstava Dohnat a předejnat v Muzeu umění Olomouc.



Obr. č. 5: *Hračky Libuše Niklové, cca 1960*

1.5.4 100 Wooden Toy cars from 100 Designers

Přínosným projektem pro nastartování kreativity pro tvorbu mé hračky byla akce 100 Wooden Toy Cars from 100 Designers. Na počátku stál designér Mateo Ragni s nápadem přizvat 100 autorů,

aby se zabývali výrobou autíček z jednoho kusu dřeva dle zadaných rozměrů. Některé z konceptů měly spíše recesistický charakter, jiné se ale se zadáním vypořádaly velmi abstraktně. Pro svou práci vnímám jako inspirativní až abstrahující přístup některých tvůrců snažících se zdolat tvar auta minimalistickým jednoduchým způsobem.



Obr. č. 6: 100 Wooden Toy Cars from 100 Designers

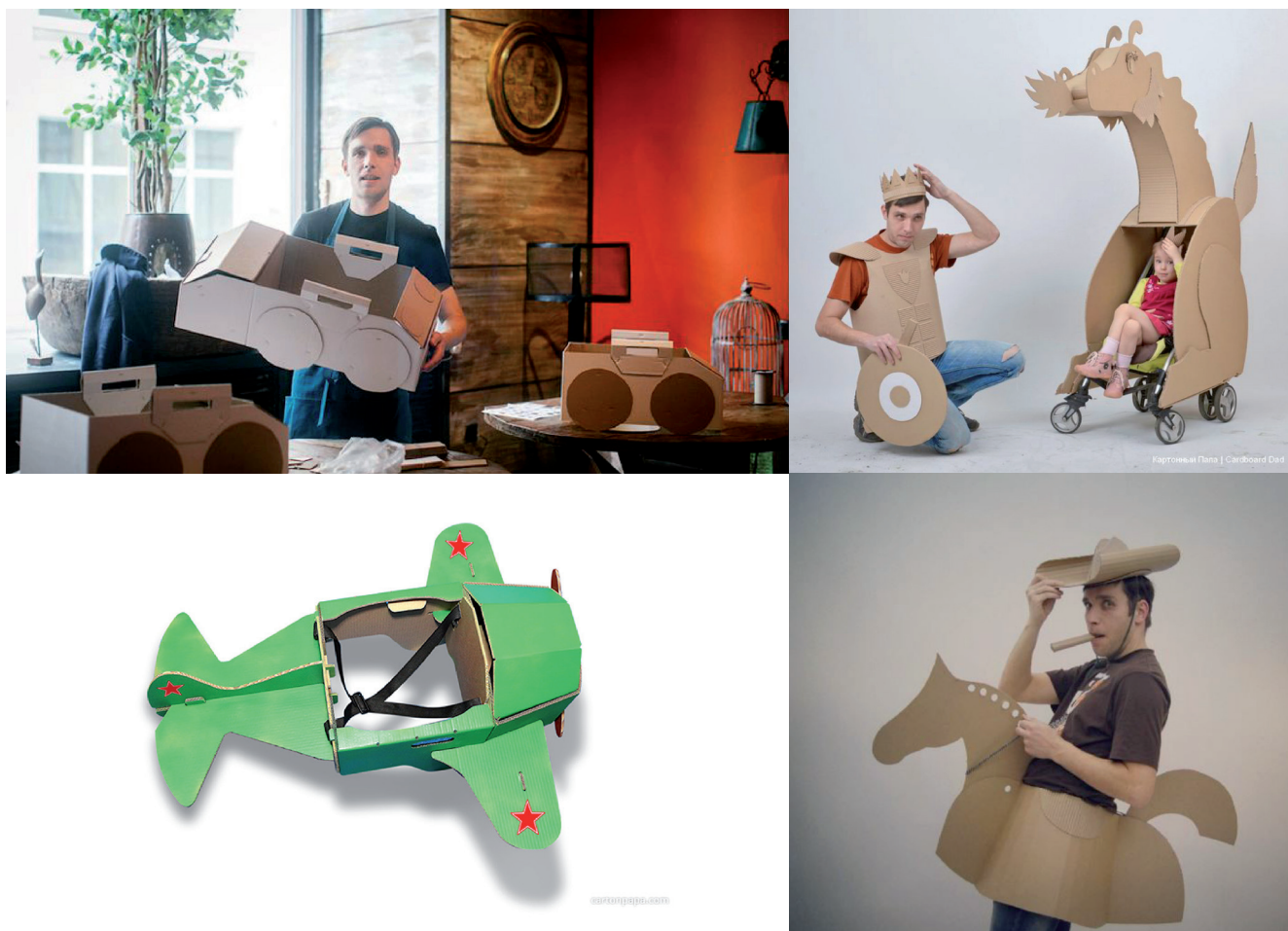
1.5.5 cartonpapa.com

Opravdovou inspiraci pro svůj projekt nacházím zhruba v polovině své práce. V okamžiku, kdy je můj koncept již v zárodcích promyšlen a mám už také rozkreslen design konkrétních produktů, nacházím kartónového nadšence, jenž vystupuje pod pseudonymem kartónový táta. Projekt Jevgenije Kudryavtseva, architekta a otce, který se zabývá v podstatě stejnou myšlenkou jako já. Vzít kartón a za pomoci základních tvůrčích prostředků se pokusit z něj vytvořit nadčasové hračky pro děti. Nadčasovost zde spočívá spíše v hodnotě a nápadech jednotlivých hraček, nikoli v trvanlivosti materiálu, který se samozřejmě často a rychle opotřebovává. Oceňuji tvůrčí přístup právě při tvorbě domečků pro děti, bludišť a dopravních prostředků. Pro svou, prozatím fiktivní firmu jsem zamýšlel vytvořit v podstatě podobně rozsáhlé portfolio produktů.

Nejpodobnější přístup vnímám například u vytvoření letadla z kartónu. Chtěl jsem se zabývat také tvorbou nějakého vozidla, do něhož si dítě vleze. Zde jsem zprvu vnímal jako problém, že jdeme až příliš podobnou cestou. Zvažoval jsem, zda od původního záměru neustoupit a začít odjinud, vytvořit zcela jiný produkt. Rozdíl mezi Jevgenijovým letadlem a mým konceptem ale nakonec není tak nepatrný, jak jsem se původně domníval. Společný záměr spočívá

ve vytvoření kartónového dopravního prostředku, který si dítě obleče na sebe a může začít prožívat svá dobrodružství – v tom podobnost končí. U mého výrobku by mělo jít o možnost z jednoho systémového korpusu vytvořit auto, NEBO letadlo, loď, lokomotivu, tank či traktor. Korpus, k němuž budeme pouze přidávat artefakty určující, o jaký dopravní prostředek jde. Hračka by měla být rozložitelná, aby v případě nutnosti mohla být schována a později, po ometení případných pavučin, zase vytažena a použita. Buď totožně jako při minulé hře, nebo jako jiný typ vozidla – dle aktuálního zájmu dítěte. Ve vytvoření tohoto systému vnímám hlavní devízu svého projektu.

Počítám sice následně s vytvořením dalších typů hraček, ale tento by se měl stát jakousi vlajkovou lodí. Zabývám se také myšlenkou na vytvoření bludiště, hradu, bojiště pro šipkové zbraně, deskové hry z kartónu apod. Nicméně zejména v posledním roce se jich větší množství vyrojilo i v mainstreamových obchodních domech, takže tyto myšlenky ještě přehodnotím.



Obr. č. 7: <http://cartonpapa.com>

Další náměty by mohly být: kartónoví vojáčky, rytíři, panenky a jejich dům pro malá děvčata, město, autíčka a cesty, pro případ malých hraček. Pro zmíněné město bych jako hlavní inspiraci považoval dřevěné město od Ladislava Sutnara – Build the Town. Autíčka v něm by ale vycházela z nápadu, který jsme kdysi realizovali z nouze:

Chtěli jsme se jednou POUZE najíst v klidu s našimi dětmi v restauraci. Bylo nedělní odpoledne a šlo o oblíbené místo, k němuž se sjížděli lidé ze širokého okolí. Stoly byly povětšinou obsazeny a poměrně dlouho trvalo, než nám obsluha donesla kýžené jídlo. Oba naši chlapi se nudili a začínali být mírně neposlušní. Hračky jsme neměli a dětský koutek byl zaplněn. Napadla mne spásná myšlenka. Oba v té době začínali projevovat zájem o vojenskou techniku. Pokusil jsem se tedy narychlo vytvořit tank z kartónových podtáček. Ohnul jsem dvě strany, čímž vznikly pásy a na horní část nakreslil dělo a další příslušenství. Kluci měli po zbytek pobytu v restauraci o zábavu postaráno. Později jsme tento nápad ještě vylepšili a kombinací krabičky od medu a brčka vytvořili otočnou věž s kanónem. Jde o jednoduchý princip, který kluci pochopili, a od té doby na podobném základě vytvořili několik dalších vozidel.



Obr. č. 8: *děti si hrají s tanky*

Další možností, kterou bych chtěl zvážit, je vytvořit řekněme kreslicí hru na hrdiny. Jako dítě jsem si často vytvářel své hrdiny z papíru, lepicí páskou jim vytvářel pochvy na zbraně a kreslil jim koně i obydlí. Hrál jsem si pak s nimi jako děti dnes s klasickými plastovými figurkami. Krása tohoto nápadu spočívá v jednoduchosti, s jakou si děti mohou postavy dotvářet, a měnit tak příběh, na který si hrají. Mohl bych jim například vytvořit několik kartónových šablon na nakreslení postavičky (jen rámcový tvar), zvířete, domku/hradu, nábytku/zbraní, a vytvořit tak systém pro děvčata

i kluky, s nímž by si mohli vytvářet své příběhy s oblíbenými postavami. Vytvořená hračka by trochu nastavila zrcadlo dnešním, třeba i kvalitním postavičkovým sadám. Mluvíme-li o kvalitních zástupcích (jako např. firma Schleich, která vyrábí povedené postavičky z plastu), budeme se muset zabývat cenou. Každá postavička stojí až stokoruny (v závislosti na velikosti), a tudíž sestava, kterou bych jako rodič chtěl dítěti koupit, aby si hrálo se zvířaty či rytíři, by dosahovala ceny klidně i v řádech tisícikorun. Což mi vzhledem k potenciálu, který tento typ hračky dítěti nabízí, nepřipadá jako adekvátní. Dám-li dítěti možnost si na základě šablon vystříhnout hrdiny, které si dokreslí podle sebe, získá také možnost tvořit a uvažovat, jak jednotlivé postavy či artefakty ztvární. Šablony zde figurují jen jako snížení frustrace dítěte, že ještě není schopno nakreslit postavu.

1.5.6 Vlastní tvorba se stává hračkou (BUDSIES, IKEA)

Hračka má mnohdy úspěch, i když není založena na správné proporcionalitě a realističnosti. Děti tento aspekt nijak nevnímají a neřeší. Děti mají radost, zhmotníme-li jim jejich představy. Důkazem může být úspěšný projekt menší firmy Budsies, ale také korporace IKEA. Obě společnosti se v posledních letech zaměřily na produkci hraček dle kreseb dětí. Holčička si nakreslí oblíbenou princeznu, chlapec rytíře či vojáka, oba nějaké strašidlo a po několika týdnech jim od firmy Budsies dorazí zásilka s hotovou textilní hračkou. V dítěti hračka podobného typu může vychovat pozitivní nekonsumní vztah k věci jako takové. V dobách nejistoty, jakými mohou být zásadní životní změny (nástup do mateřské školky, nemoc a následný pobyt v nemocnici, úmrtí někoho blízkého), pak tyto objekty vnímají jako jednu z jistot, jež je obklopuje. Můj syn Sebastian má svého Hájíka, což je oblíbený polštář, mnohokrát již opravený a opětovně vycpávaný. Má žena měla svůj NINAK, což byla zase oblíbená deka. Hračka vytvořená na základě jejich kresby, zhmotnění jejich imaginárního kamaráda, jim může přinést podobně důležitý předmět.



Obr. č. 9, 10, 11: zdroj www.budsies.com

Jak jsem zmínil, s podobným projektem nyní přichází také švédský gigant IKEA.

Vyhlásili soutěž, jejíž dětské vítězové měli možnost se vcítit do role návrhářů. Produkční tým IKEA totiž z této tvůrčí soutěže vybral pouze deset hraček, které pak zařadil do masové produkce. Překvapením pro mne bylo, že jde o poměrně oblíbené hračky, přestože vycházejí z představ cizích dětí, z čehož by se dalo usuzovat, že ostatní děti k takovému předmětu nemusejí mít žádný vztah.



Obr. č. 12, 13: zdroj www.ikea.com

Děti navazují hlubší vztah k hračce, kterou si samy vytvoří, vymyslí či dekorují. Jak jsem naznačil v dříve popsáných konceptech, na této skutečnosti své projekty hodlám postavit.

1.5.7 TSUCHINOCO KIDS

Další inspirací by mohly být hračky Masahira Minamiho, japonského průmyslového designéra. Ten vytváří řadu hraček postavených na křížení vrstev pevné pórovité lepenky. Jde o poměrně známý princip, nicméně Minami jej umně převedl do funkčních hraček velkých rozměrů.



Obr. č. 14, 15: zdroj <http://masahiro-minami.com/portfolio/tsuchinoco>

Jde o povedený koncept tvořící ucelenou řadu, ve mně ale zanechává otazník, neboť jde o poměrně nákladné a příliš objemné objekty. Svě využití si ale jistě najde.

Mám-li tedy shrnout své myšlenkové pochody o základním konceptu, chtěl bych od své hračky:

1. jednoduchost,
2. systémovost,
3. estetickou čistotu,
4. kreativitu,
5. finanční nenáročnost,
6. možnost stmelit rodiče s dětmi při řešení společného problému.

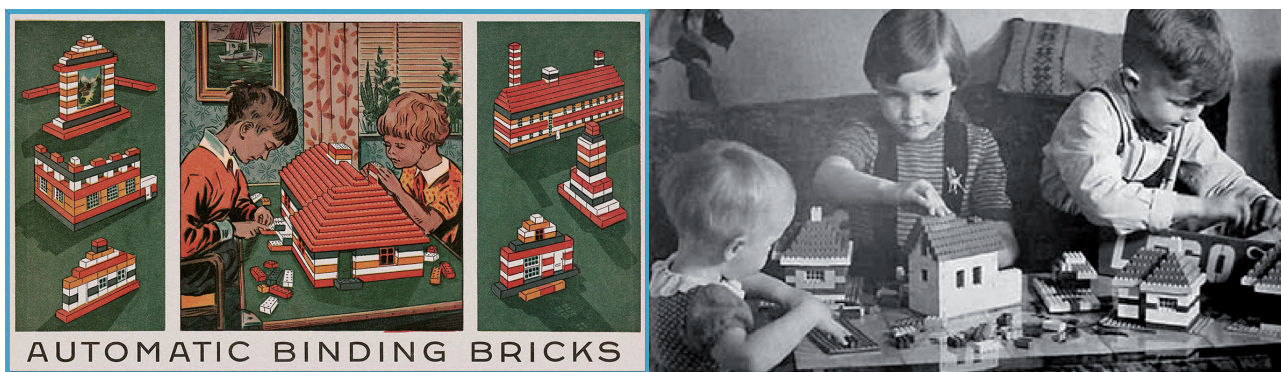
Doposud jsem se zabýval koncepční částí tvorby hračky. Jaká by měla být, aby byla správná pro dítě? Čím by mohla dítěti, ale potažmo i rodiči přispět? Jak by naopak vypadat neměla, aby nebyla pro dítě nebezpečná? V další části se budu zabývat spíše možnostmi, jak jiné společnosti řešily propagaci značky, a jak hračku k dítěti dostat, tedy jak hračky pomoci v tržním prostředí. Budu se tedy zabývat kombinací designu a marketingu.

2 VIZUÁLNÍ ČÁST: JAK SE PREZENTUJÍ FIRMY VYRÁBĚJÍCÍ HRAČKY?

Pro nastavení východisek tvorby vizuálního stylu hračky se pokusím zanalyzovat historický vývoj i moderní stav některých značek a výrobců produktů pro děti. Pokusím se tak dešifrovat východiska, která vedla k současnému stavu, a vytvořit si myšlenkový základ pro tvorbu vlastního vizuálního stylu hraček pro děti.

2.1 Lego

V současnosti již není potřeba představovat společnost Lego. Poukáži nicméně na vývoj loga i jeho propagačních materiálů a uvedu několik příkladů z fenoménu, který na jeho základě vznikl. Nejde o odbočku od tématu, nýbrž o prezentaci přístupu, který vedl k vybudování všeobecně oblíbené značky (brandu). Společnost LEGO získala svůj název v roce 1934 zkrácením slov Leg Godt, která v holandštině znamenají „hraj si dobře“. Původními produkty byly dřevěné hračky, později majitel Ole Kirk Christiansen investoval do vstřikovačky plastů a začal vyrábět dnes již slavné kostky. Zatímco Ole byl jako truhlář ochoten balit své produkty do hnědého papíru, jeho syn Godtfred, manažer LEGO, věřil, že je nutné pracovat souběžně na kvalitním obalu a propagaci. Vznikla tak první čtyřbarevná krabice s ilustrací hrajících si dětí.



Obr. č. 16: První ilustrovaná krabice cca 1950–1953



Obr. č. 17: Godtfredovy děti na firemní litografii, 1953, 1955



1946



1950



1958



1972



Current

Samozřejmě nebyl obeznámen s problematikou jednotného stylu (corporate design) takže každý přebal byl jedinečný, bez návaznosti na dřívější grafické výstupy. V roce 1953 se objevila první LEGO krabice s litografií Godtfredových dětí a o dva roky se na přebalu objevuje Godtfred sám v roli policisty – v tomto roce společnost poprvé vydala stavebnici, z níž bylo možné poskládat celé městečko. Až na této krabici se objevuje prapůvodní základ pro nynější vzhled logotypu.

Do roku 1973 dochází k postupnému zjednodušování loga až do dnešní podoby, červeného čtvercového pole se zjednodušeným nápisem uprostřed.



Obr. 18: Vývoj krabic a log společnosti LEGO

Dnes LEGO nabízí několik řad stavebnic dle zaměření a věku dítěte. Všechny jsou shodně označeny logotypem firmy, nicméně také každá řada má své vlastní logo a barevnost. LEGO CITY je

modré, LEGO Friends pro malé slečny je fialové, LEGO Star Wars černé, LEGO Pirates žluté. Vzhledem k tomu, že jde o moderní nadnárodní korporaci, sledujeme u LEGA podobný vývoj jako u všech podobných velkých koncernů. Z vizuálního pohledu jde o minimalizaci komplikací v logu, jeho zjednodušení. Tento krok zjednodušuje použití loga na velkém množství různých aplikací napříč technologiemi. Umožňuje zmenšení loga na minimum při zachování čitelnosti, což se osvědčí např. při tisku marketingových dárkových předmětů a malých výrobků obecně.

Aspektem, který vytváří dojem a mění se v čase díky technologiím, jsou ilustrativní fotografie produktu. Od starších obalů s ilustracemi a litografiemi až do dnešní podoby komplexních vizualizací, které jsou mnohdy velmi dramatické. Díky kombinaci kvalitního produktu s perfektně zpracovanou vizuální stránkou je nasnadě, že děti (a vlastně i jejich rodiče) touží po každé další stavebnici. Oblíbenost značky je u LEGA na takové úrovni, že na internetu vznikají rozsáhlé fanouškovské projekty od videí až po stavbu nejrůznějších objektů mimo rámec LEGO návodů.

Co tedy můžeme vysledovat? Od roku 1960 dodnes identifikujeme evidentní snahu o snadnou a rychlou identifikaci značky. Bílý nápis na červeném poli s jemným žlutým prvkem se etabloval jako stěžejní prvek prezentace. Naproti tomu vizualizace produktu se mění dle technologického vývoje zobrazovacích zařízení. V počátcích šlo o tištěnou ruční ilustraci, následně barevnou litografii, později již štafetový kolík přebírá klasická fotografie. V nedávné minulosti jde o kombinaci fotografie a počítačových retuší, které umožňují oživit scénu např. dodáním rozbouřeného moře a dalších dramatických pozadí. Dnes je využíván zejména 3D rendering – figurky tak můžeme vidět rozpořehované různým vlněním nohou, poskoky apod. Retuš tak napomáhá jejich oživení, přestože figurky samotné ohebné nohy nemají. Zde je potřeba upozornit, že figurky jsou takto zpracovány v některých propagačních tiskovinách, ale nikdy na krabici. Kdyby na přebalu byla figurka s pokroucenými nohama a ve skutečnosti by ohebné nohy vůbec neměla, mohlo by to být bráno jako klamání spotřebitele (*domněnka autora*).

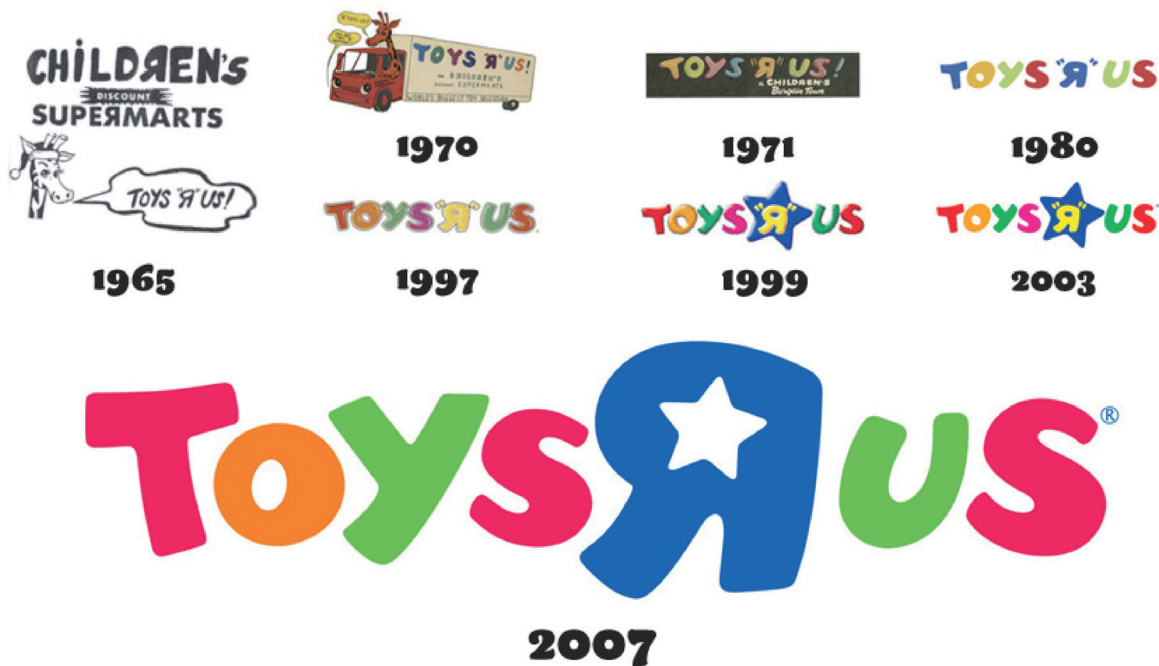
Z výše popsaného mohu pro svůj projekt čerpat hned několik inspirací:

Logo mít hned od začátku jednoduché, minimalistické. Nebude pak v krátkodobém horizontu zastarat, a vyhnu se tak redesignu.

Značku budovat systematicky jako součást rodiny, součást volného času. Dítě by se k hračce mělo vracet, ne ji hned odložit. Může napomoci určitá variabilita hračky. Případné balení hračky by mělo na první pohled naznačit, co je obsahem krabice po sestavení.

2.2 Toys R us

Toys R us je jedním z největších prodejních řetězců nabízejících hračky. Firma byla založena roku 1948 ve Washingtonu a začínal prodejem vybavení pro dětské pokoje.



Obr. 19: Vývoj loga společnosti Toys R us

Společnosti LEGO a Toys R us uvádím spíše jako příklady největších tradičních zástupců v herním průmyslu. Neřekl bych, že jde o zrovna nápadité vizuální řešení. Tvůrci obou uvedených vizuálů jsou logicky spíše nuceni navazovat na tradici, kterou běžný zákazník velmi silně vnímá. Jako zástupce novějších a hravějších vizuálních stylů pro hračky uvádím spíše následující práce:

2.3 Budynok Ihrashok

Je řetězec obchodů s hračkami na Ukrajině, zahrnující online obchod a 52 prodejen. Kyjevské studio Fedoriv vytvořilo hravý vizuální styl s abstraktními úsměvy v kombinaci s očními bulvami aplikovanými na libovolné objekty v růžové barvě. Celý styl působí velmi hravě a kompaktně. Logo působí poněkud minimalističtěji, než zbytek vizuálního stylu, ale Fedoriv nabízí také alternativní – hravější verzi s úsměvy. (15)



Obr. 20: Základní verze loga vs hravější verze, souhrn korporátních tiskovin

2.4 Wee Society

je značka produktů pro děti vytvořena lidmi z pozadí Office. Snaží se pozvednout děti skrz kvalitní a hravý design. Dalším cílem je dát rodičům nástroj, který umožní započít s dítětem konverzaci, na níž bude stavět porozumění, empatie, kreativita a sebevědomí malého jedince. (16)



Obr. 21: Produkty We YouThings

2.5 RP TOYS

Jde o jednoho z největších distributorů hraček v Kanadě. V poslední době si společnost nechala vytvořit nové logo. Vznikl moderní a hravý vizuální styl, který podobně jako kdysi dřevěné kostky funguje jako stavebnice. (17)



Obr. 22: Produkty RP Toys

2.6 GIGI Bloks

jsou hračky z Litvy, které podporují kreativitu. Jde o set stavebních cihel vyrobených z kartónu, na něž se dá malovat, kreslit apod. Vtipné je balení samotné, neboť se z něj dají přímo vytvořit další cihly.



Obr. 23: Produkty GIGI Blocks

2.7 FlatOut Frankie

Sarah Gardner z Nového Zélandu začala se značkou Flatout Frankie v roce 2011. Vytváří sympaticky stylizované hračky pro děti, které by měly podpořit jejich rozvoj kreativity.

**flatout
frankie.**



Obr. 24: Logo a produkty FlatOut Frankie

3 BEZPEČNOST HRAČKY

Dítě není tolik odolné jako dospělý člověk. Musíme proto zohlednit, zda pro něj námi koupená/vyrobená hračka nemůže být nějak ohrožující. Měli bychom si ohlídat, zda hračka nemá ostré hrany, malé části, které by mohlo dítě během hry vdechnout nebo spolknout. Neměla by být natřena barvou, která je jakkoli závadná, odlupuje se, nebo se rozpouští – což souvisí s nutností hračky občas umýt, aby dítě nepřicházelo příliš často do kontaktu s usazenou špínou a v ní přežívajícími mikroby. Současná nadprodukce hraček vede také k problémům s jejich kvalitou. Výroba východního světa nemusí dodržovat stejně tvrdé normy na nezávadnost produktů (v případě produktů pro děti jsou pravidla v západním světě obvykle velmi přísná), a často se tak stává, že na trh proniknou výrobky s různými problémy, které pro dítě mohou znamenat ohrožení. Jde zejména o možnosti vdechnutí malých dílů v případě nejmladších dětí či nevhodné chemické složení hraček napříč celým věkovým spektrem naší omladiny.

Přes negativně vyznívající výše uvedenou pasáž není nutné se domnívat, že vše je jen špatně a naše děti se budou nyní vyvíjet pouze ve společnosti laciných nekvalitních hraček, které dělají nejrůznější prefabrikované zvuky a výtvarníka na celé své pouti produkcí ani nepotkaly. Stále totiž fungují tradiční výrobci a naštěstí pro nás, rodiče, nadále vznikají noví. Existuje celá řada kvalitních produktů, dokonce i vyrobených v České republice, je tedy opravdu jen na výběru rodiče, které hračky určí jako vhodné pro své dítě.

Na trh s hračkami dohlíží zejména Česká obchodní inspekce a ministerstvo zdravotnictví. Závadné produkty stahují z trhu a prodejce či výrobce zpravidla pokutují. Na pomoc jim přicházejí různá další občanská sdružení jako Dtest (časopis testující všechny druhy zboží na trhu v poměrně vyčerpávajících testech. Je nasnadě uvěřit dojmu, že se tyto instituce o celou věc postarají, a rodič již může vybírat pouze dle vkusu, nicméně stává se, že jsou přesto na trh uvedeny potenciálně nebezpečné typy hraček.

Pro ochranu spotřebitele nastupuje také legislativa. V Nařízení vlády č.19/2003 Sb., v platném znění, jsou zakotveny nutné technické požadavky na hračky. Od 20. července 2011 nabývá účinnosti v Evropské unii i v České republice nová směrnice Evropského parlamentu a rady o bezpečnosti hraček, 2009/48/EC. Informuje o ní příručka BEZPEČNOST HRAČEK: Dětem nesmí hrozit žádné nebezpečí. (18)

„Každá hračka, uvedená na trh Evropské unie, musí splnit technické požadavky (tzv. základní požadavky) uvedené v evropské směrnici 2009/48/ES ze dne 18. června 2009 o bezpečnosti hraček

(implementována do nařízení vlády č. 86/2011 Sb. z 9. 3. 2011). Hračky musí být opatřeny označením CE, informacemi pro spotřebitele, ES prohlášením o shodě a technickou dokumentací.“

(19)

Zodpovědnost bezpečnost hračky, má výrobce případně distributor. Každá hračka by měla absolvovat řadu testů, které se provádějí na základě mezinárodní Evropské hračkářské normy (EN71).

Zkoušky testují zejména:

- mechanicko-fyzikální vlastnosti (v tahu, tlaku, pádu, ostrosti hran, sledují se vyčnívající části, přilnavost k plastickým foliím, zvlášť se hodnotí hračky určené do vody),
- hořlavost,
- uvolňování určitých chemických prvků jako je např.: rtuť, arzen, olovo, bizmut, chrom, odolnost např. proti: otěru, slinám, potu, vodě,
- mechanická odolnost hračky,
- a další. (20)

II. PRAKTICKÁ ČÁST

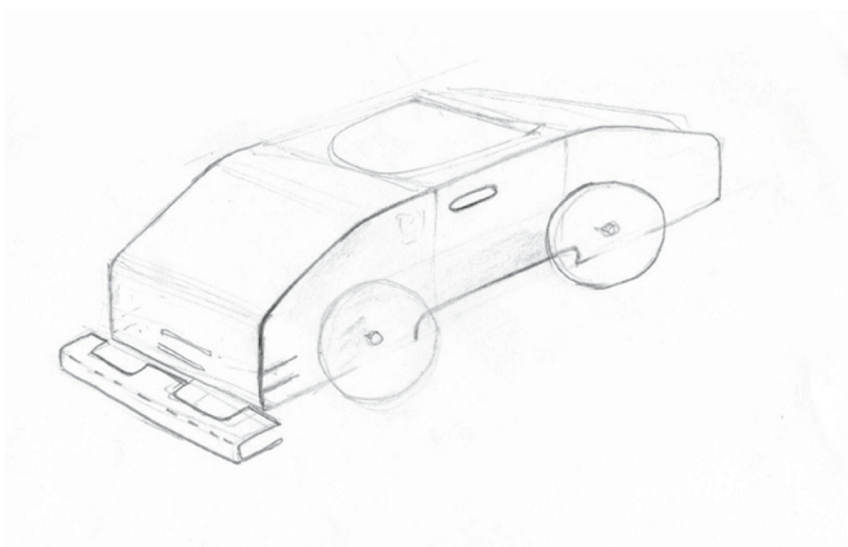
4. VLASTNÍ KARTÓNOVÁ HRAČKA

Během konceptuální a vizuální části jsem si ujasnil, co by měl můj produkt splňovat. Definoval jsem si principiálně, jak by měl vypadat, a také jsem si vytyčil obecné požadavky na jeho logo. Během části technologické jsem zjistil, jaká bezpečnostní kritéria by hračka měla splňovat, aby nebyla pro dítě nebezpečná. Zde shrnuji klíčové body.

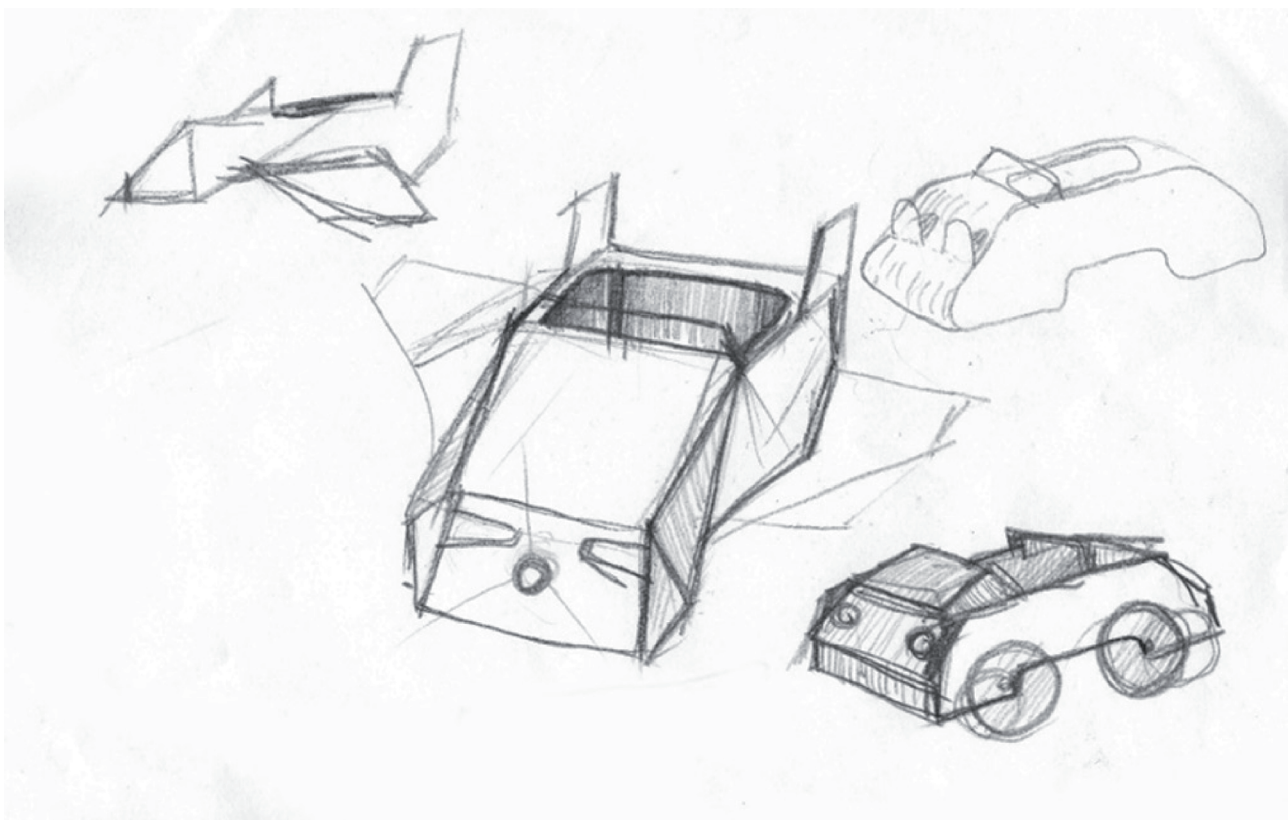
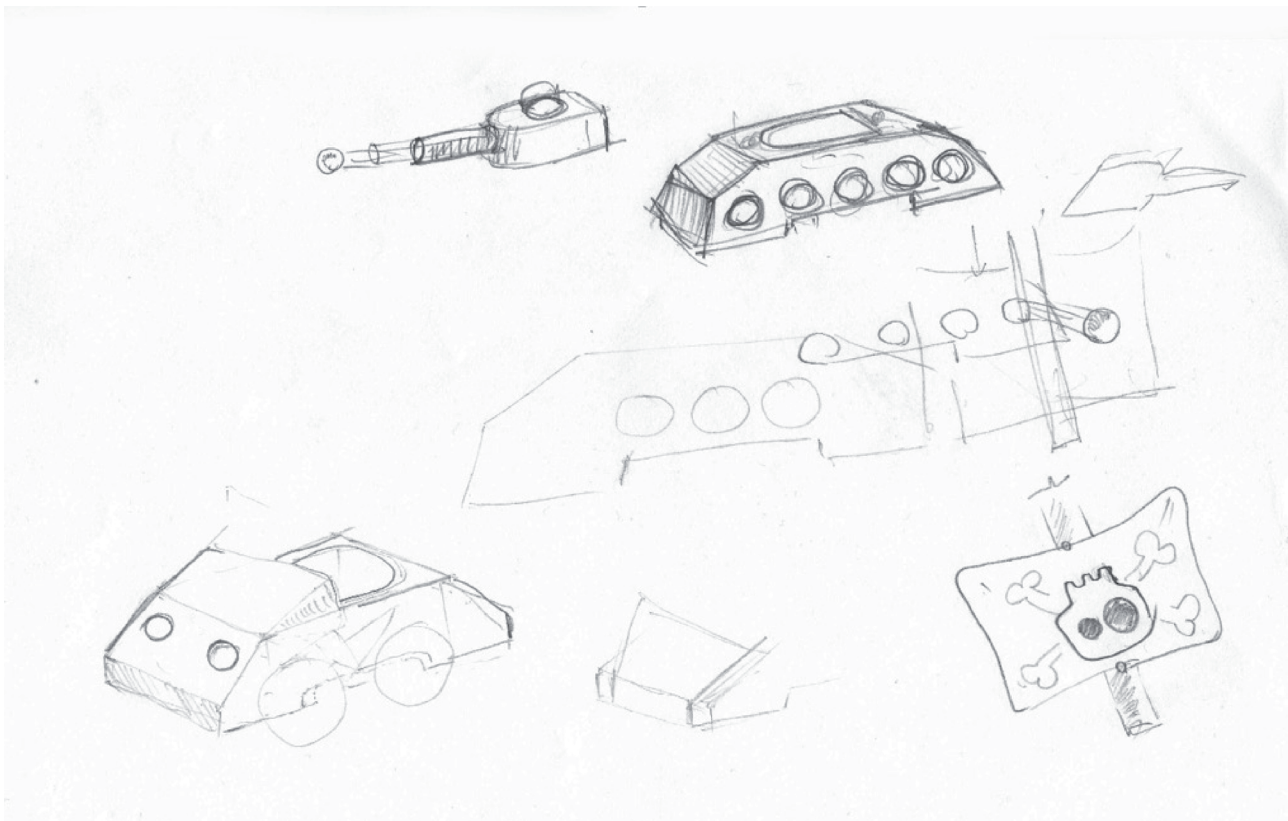
- Má jít o skládačku, která umožní přicházet s novými variantami za použití dostupných prostředků. Bude modifikovatelná až do krajnosti.
- Půjde o hračku pro dítě okolo 3–7 let. V případě 3–4letého bude muset pomoci rodič. Složit hračku bude pro úplně malé dítě nemožné.
- Mělo by jít o systém, který umožní na základě jednoho korpusu vytvořit více druhů vozítek a ta si nadále vylepšovat dle fantazie dítěte.
- Dítě by mělo mít možnost jej využít vícero způsoby: např. sedět v něm, ale také se v něm pohybovat.
- Vozítko bude jemně abstrahující, nemusí být striktně jasné, o jaký typ auta jde.
- Mělo by být vymyšleno tak, aby bylo funkční i v čisté, nepotřítěné podobě, nicméně mělo by být možné jej i potisknout.
- Chtěl bych se zabývat také různými doplňky, které hru rozšíří (periskop, policejní vybavení apod.).

4.1 Hledání tvarosloví

Pustil jsem se tedy do skicování dle těchto kritérií.

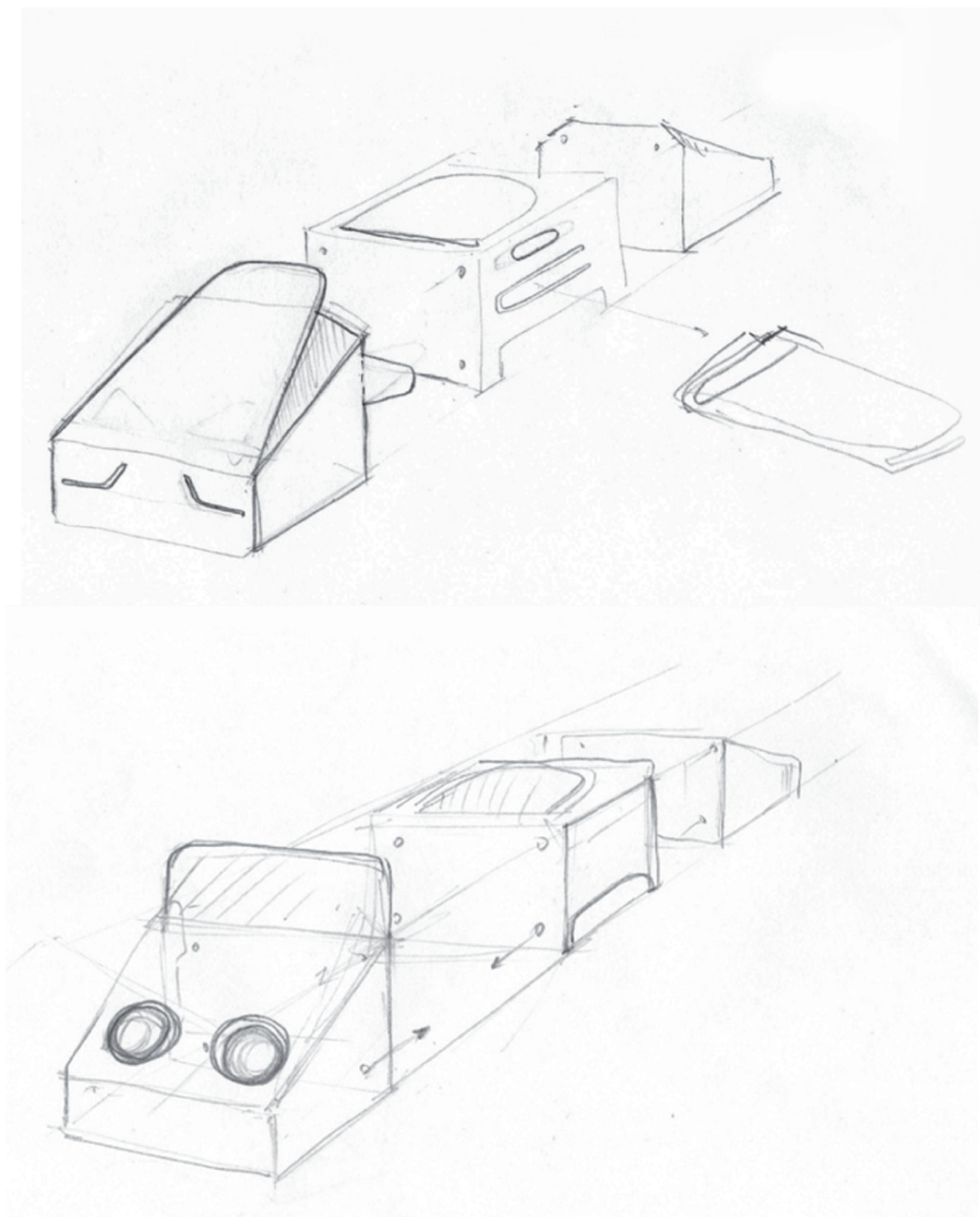


Obr. č. 25: *Tento tvar nabízel možnost autíčka a při otočení korpusu by mohlo jít o loď. Bohužel letadlo a jakýkoli další prostředek už mi připadaly příliš násilně zpracovány. Nicméně chvíli jsem se této myšlenky držel a zkoušel ji rozpracovávat.*



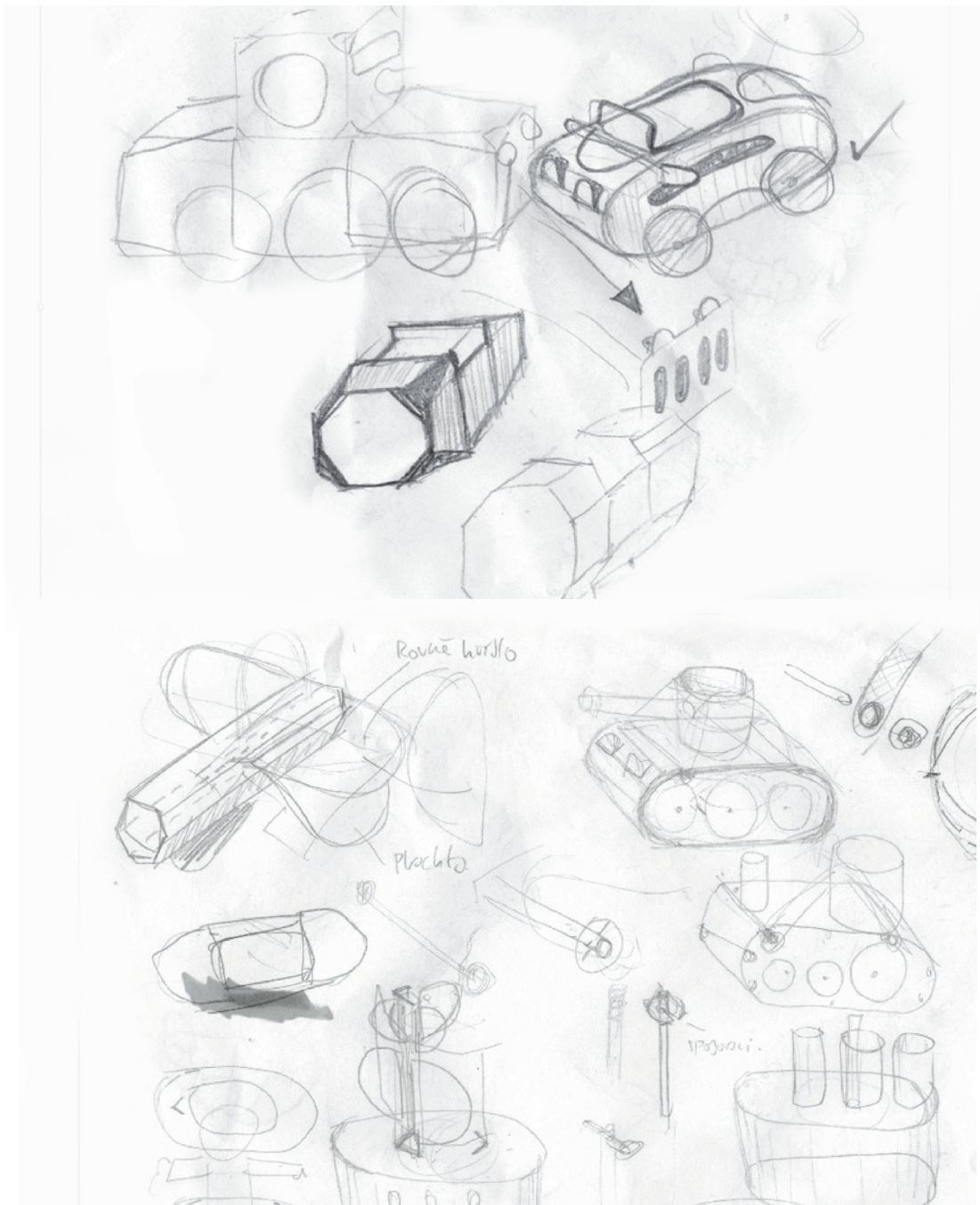
Obr. č. 26: Pokoušel jsem se tvary přizpůsobit, aby i případné letadlo nebo vesmírná loď byly uvěřitelné a nenásilné. Měnil jsem tedy tvarosloví, zakulacoval rohy, přidával polygony. Měl jsem za to, že když ponechám základní tvar (auto/loď) a vizuálně potlačím hrany, bude celý tvar adaptabilnější nejen pro autíčko, ale i další aplikace.

Další cesta, která mne oslovila modifikovatelností, byl jakýsi krabicový systém. Princip, který jsem zde testoval ve skicách, měl nabízet variabilitu díky výměnným předním a zadním částem. Tedy pomyslný střed, kde jsem počítal se sedícím dítětem, by byl vždy stejný, ale měnil by se přededek a zadek vozítka. Pouhým přidáním křídla by vzniklo letadlo, otočením přední a zadní části a dodáním stěžně bychom vytvořili loď.



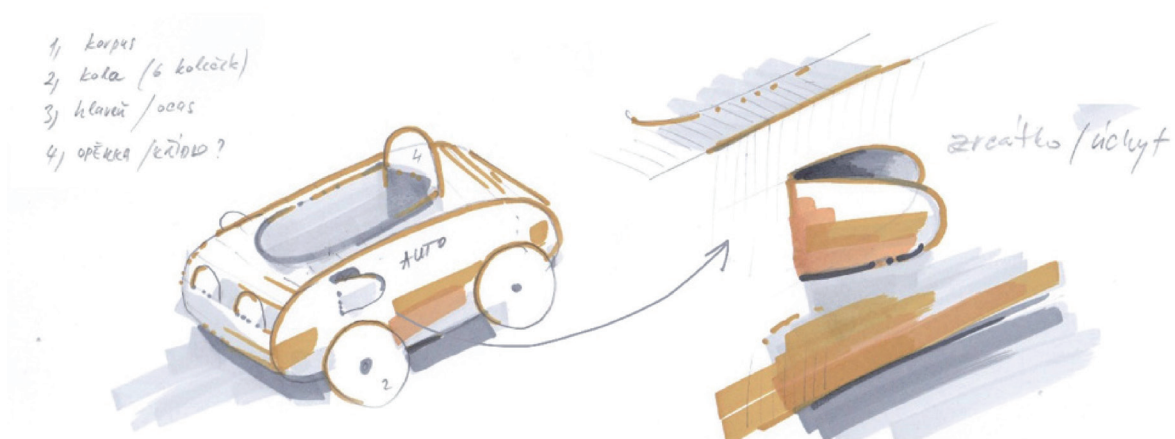
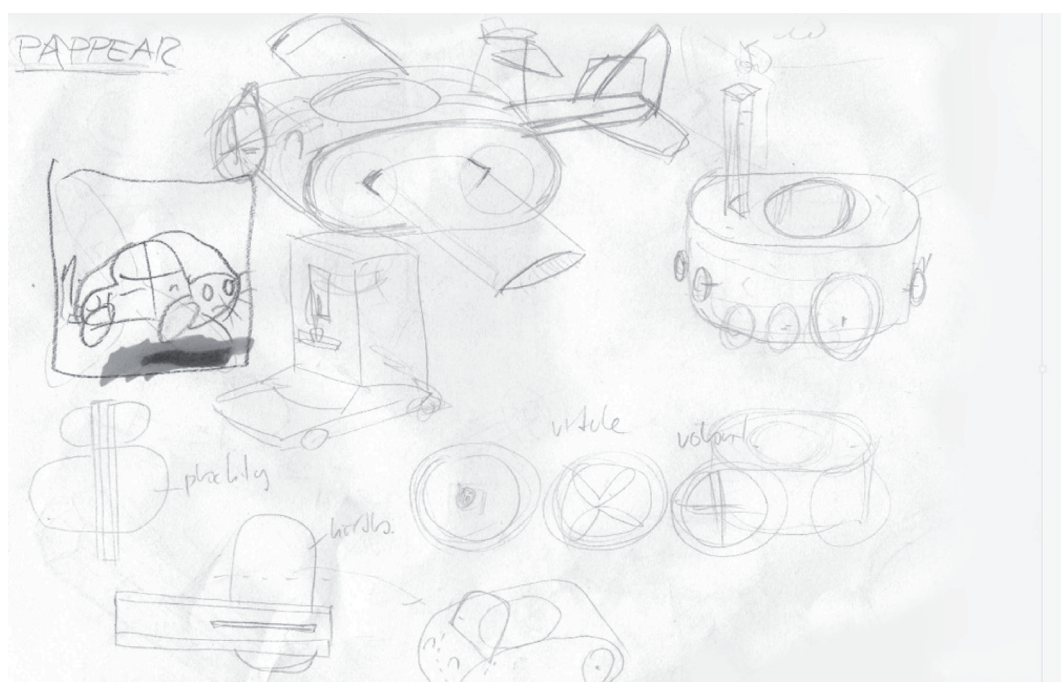
Obr. č. 27: *Touto cestou jsem se nevydal, připadalo mi příliš složité vyvíjet mechanismy na uchycení jednotlivých bloků k sobě. Také jsem nebyl přesvědčen, že po estetické stránce je tento systém hodný realizace. Další nevýhodou by bylo málo místa pro nohy dítěte.*

Pro další vývoj se stala nosnou skica, která pro mě byla původně nejméně výrazná, neboť mi připadala příliš klasická a neinvenční. Za neinvenční jsem zde považoval fakt, že jde opět o oblé vozítko pro děti. Můj původní záměr nebyl následovat klíše oblin v dětském designu. Nicméně dalším skicováním a testováním celého problému jsem získával pocit, že tento systém nabízí výtečnou variabilitu při zachování celého (!) korpusu nedotčeného.



Obr. č. 28 a 29: Skici k realizaci.

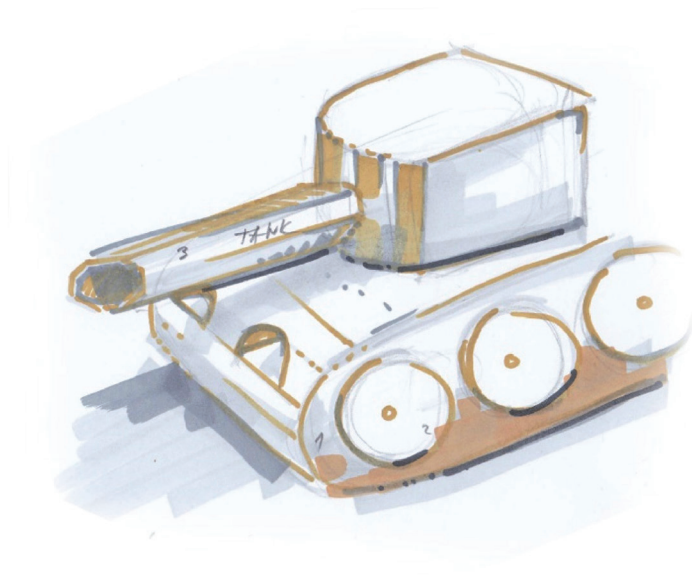
Během dalšího skicování jsem se přistihl, že mne kulatost u kartónu vlastně baví. Došlo mi totiž, že výhoda kartónu spočívá také v tom, že je možné jej nabalit na jakousi kostru, a vytvořit tak téměř oblý tvar. Pokud navíc tuto oblinu budu tvořit lámáním v místech, kde jsou vlny kartónu, dostanu zajímavý efekt připomínající nábytkovou žaluzii. Tento detail se následně může promítat v dalších tvarech (trubka na ocas letadla nebo na stěžeň lodi).



Obr. č. 30 a 31: Další skici k realizaci

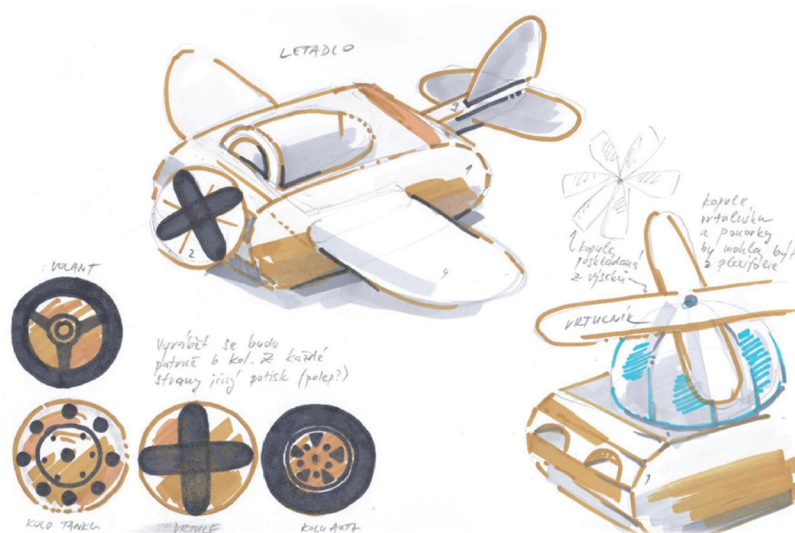
Hledal jsem další návaznosti a možnosti využití principu obdélníku se zaoblenými rohy, který mi vytvářel bok vozítka. Tento detail se dal přenést do samotného výřezu pro dítě v horní části, zvažoval jsem výřezy jako naznačení reflektorů a také náznak zrcátka, který zároveň funguje jako úchytka pro dítě. Je tedy možné si vlézt do auta, uchopit jej za otvor, který vznikne po vyklopení

zrcátka, a pohybovat se, běhat, a hrát si tak na jízdu. V době skicování byly mé děti okouzleny veškerou mobilní technikou a díky propagaci dne NATO nemohly zůstat nepovšimnuty také tanky. Pohrával jsem si tedy i s myšlenkou tvorby tanku. Nezabýval jsem se v tu chvíli příliš otázkami Dítě versus zbraň, neboť impuls nepřicházel ode mne, nýbrž od kluků samotných. Vnímám to tak, že budu mít alespoň možnost jim hrou naznačit, že tank je sice nádherný kus techniky, ale zároveň také dokonalý stroj na zabíjení. Tedy poukázat na fakt, že ne všechny děti na světě žijí v mírových podmínkách. Vsuvka – jak se dalo očekávat, tank sklízел své ovoce a stal se oblíbenějším než autíčko i letadlo dohromady.)



Obr. č. 32: *Vzniká myšlenka realizovat i tank*

S vizí dalších dopravních prostředků jsem se zabýval možností kombinace kol. Jeden z opuštěných nápadů byla možnost mít různé varianty kol vytištěny oboustranně, a kombinovat je tak dle typu vozidla.



Obr. č. 33:

Varianta letadlo, první skici kol a volantu...

Také jsem prozatím opustil verze ocasu letadla, neboť dětem stačilo pro hru na letadlo, abych původní korpus doplnil o křídla.

Fantazie začala pracovat, a měl jsem tak náměty na tvorbu autíčka, letadla, vesmírné lodi, ponorky, vrtulníku, tanku, pirátské lodi, lokomotivy i bagru. V tu chvíli jsem začal jemně propadat panice při představě, kolik problémů s sebou tak rozsáhlá skupina ponese. Rozhodl jsem se tedy hned v úvodu projekt nepřehánět a začít s užším výběrem vozidel, na nichž si ověřím, zda systém vůbec bude fungovat. Případná další vozidla ponechám na později.



Obr. č. 34: Náměty dalších variant vozítka.

Do užšího výběru se tedy dostaly: auto, letadlo, raketa a tank/ponorka. Stále se potýkám s dilematem, zda zahrnout tank do reálné produkce. Např. u LEGA jsem vždy kvitoval, že nešlo cestou tvorby vojenské techniky. Měl jsem za to, že nechtějí razit násilí. Nicméně pozvolna měním názor. Rozeberu-li si jejich stavebnice z posledních dvaceti let, zjišťuji, že nejde o to, že by se vyhýbali násilí. V jejich produktových řadách najdeme sady jako piráti, rytíři a dobývání hradů, Ninjago, policie versus zloději, hvězdné války. V podstatě všechny tyto světy nabízejí násilí, jen časově zařazené do jiné epochy. Je nějaký rozdíl mezi tím, když si dítě hraje na zabíjení mečem, lukem, pirátskou pistolí, laserovým mečem, vesmírnou stíhačkou nebo tankem? Nemyslím, jde stále o zabíjení. Docházím pozvolna k názoru, že rodič je ten, kdo musí asistovat u hry a korigovat úvahy dítěte správným směrem. A to trpělivým vysvětlováním a příklady v rámci hry.

Zde si dovolím odskok od tématu produkce. Několik dalších řádků věnuji tématu vhodnosti zbraně jako hračky pro dítě. K produkci samotné se vracím na straně 47.

Vzpomněl jsem si na své dětství a množství bitev, které jsme s kamarády absolvovali okolo domu. Používali jsme meče, luky, pušky, lana, dýky, ať už z plastu, nebo ze dřeva. Hráli jsme si na zabíjení, ale nešlo o zabíjení samotné. Jako hráči jsme chtěli vystupovat odvážně, čestně a mužně a rytířsky. Vyznávali jsme pozitivní mužské vzory, kterými pro nás byli Vinnetou, Robin Hood, Ivanhoe atd. Ublížovat slabšímu bylo tabu, prokázat slabost a plakat také. Tyto hry s sebou tedy nesly i pozitivní symboly, k nimž zbraně patří. Když jsme pistole neměli, vyráběli jsme si je z Lega, Sevy, Merkuru a dalších stavebnic. Vojenská technika nás prostě přitahovala. Rodiče nechtěli, abychom si se zbraněmi hráli, a nekupovali nám je. Našli nás, jak si hrajeme na samopaly a meče s větvemi.

Zabýval jsem se tou myšlenkou dál a našel jsem článek psycholožky Pavly Koucké, s níž jsem se celkem ztotožňoval.

Zkráceně řečeno: autorka uvádí, že během dětství se dříve nebo později ke zbrani např. v podobě hračky dostaneme každý. Na rodičích pak je, jak se rozhodnou na takovou situaci reagovat. Někteří z nás vnímají tento jev jako nebezpečný, nechceme, aby se děti praly a hrály si na zabíjení. Nicméně právě hrou na boj získáváme a prohlubujeme i některé pozitivní schopnosti. Odvaha, schopnost bránit se, potlačení bolesti. Učíme se bojovat férově. Učíme se, že boj má některá pravidla a že tato hra je možná jen, pokud s tím soupeř souhlasí.

Hrát si na obránce, ochránce, policisty, vysvoboditele apod. není špatné, naopak. Statečnost je vlastnost, jež se v současnosti sice moc necení, nicméně tradičně patří ke čtyřem kardinálním

ctnostem. Nicméně nejdůležitější větou pro mě bylo následující sdělení: **Kategorii hračky považují za nadřazenou kategorii zbraně: hračkou může být cokoli, zbraní nikoli.** I když jde o uspokojivé vysvětlení, raději jsem Koucké napsal, abych s ní svou práci konzultoval. Cítuji:

Dobrý den, paní Koucká,

Jmenuji se David Sasín a studuji grafický design ve Zlíně. Pracuji aktuálně na diplomové práci, která se zabývá vývojem kartónové hračky pro dítě. Četl jsem Váš výborný článek i příslušnou diskusi, proto Vám vlastně píši.

Vymyslel jsem jakousi stavebnici mobilních prostředků, kdy podvozek je vždy stejný a dítě s rodiči si z něj může dotvořit auto, letadlo, ponorku atd. Mám vytvořen i tank a stojím před dilematem, zda jej použít. Sám jsem býval klukem a se zbraněmi jsem si hrál. Nemyslím si, že by to ve mně něco negativního zanechalo, naopak – nejsem rozhodně pro jakékoli zmírnění ve věci získání zbraní a zbrojního průkazu apod. Základní verze by měla být pouze z kartónu, aby si dítě mohlo tu hračku ztvárnit po svém (pomalovat apod.). Mám ale vytvořeny také verze, které jsou již potištěné a jakoby hotové. Jako např. zmíněný tank. Co si myslíte o hračce takového charakteru? Vyvarovala byste se stylizace vojenské techniky, která se mimochodem u prcků (po pár testech) těší největší oblibě, nebo byste si to uměla nějak obhájit?

Velmi děkuji za jakýkoli názor a přeji mnoho úspěchu v práci i osobním životě.

David Sasín

A dočkal jsem se odpovědi:

Hezký den, pane Sasíne,

předně mi dovolu pográtulovat Vám k pěknému nápadu. Z mé zkušenosti se kartónové hračky těší u dětí velké oblibě, a je skvělé, mohou-li si je s pomocí rodiče samy vytvořit či dotvořit.

Zda vyrábět i tank, Vám nemohu říci, ale nějak moc bych se toho nebála. Jednak si myslím, že to samo o sobě dětem neublíží, a pak je konečné rozhodnutí, zda hračku pořídit, případně jakou, stejně na rodičích, ne? Ono má asi vše své výhody. Tank, jak jste si vyzkoušel, řadu dětí pobaví. Někteří dospělí se však mohou pohoršit a pak asi záleží, jak to unesete. ;-)

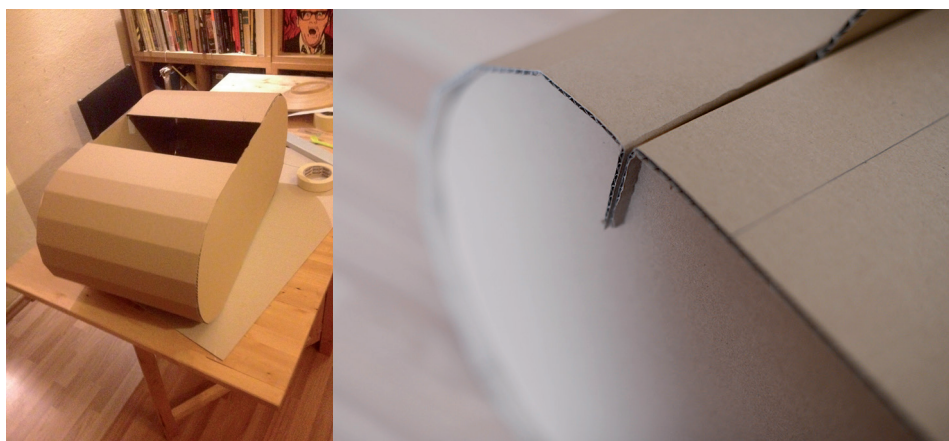
Přeji Vám, ať se daří,

Pavla Koucká

Uznávám, nejde o jednoznačně souhlasné vyjádření. A i kdyby tomu tak bylo, šlo by stejně o vyjádření jednoho psychologa nikoli o vědeckou studii. Nicméně diskuse v dříve zmíněném článku byla podnětná. Souzním zejména s názorem, že existují pouze tři strategie rodičů, jak reagovat na projevy mužského archetypu bojovníka/lovce, mezi něž patří i hra na boj a hra se zbraněmi. **Můžeme je potlačovat, ignorovat nebo kultivovat.** Budeme-li je potlačovat, budou pro dítě přitažlivější, bez naší kontroly. Budeme-li je ignorovat, bude výsledek podobný. Kultivací získáme alespoň kontrolu nad tím, jak dítě zbraň vnímá, chápe-li, k čemu je určena, a jaké je její nebezpečí. Můžeme zbraň brát jako prostředníka k vysvětlení, jak cenný je život, ať už lidský, nebo zvířecí. Nehodlám se již k tomuto tématu vracet. Mým závěrem je, že je na rodiči, zda zvolí variantu, kdy tank dítě postaví a bude mu asistovat výkladem, nebo tank nepoužije. Zde se konečně vracím k produkci samotné.

4.2 Velikostní studie

Po hledání tvarosloví skicováním a s vědomím, že papír snese vše, jsem přikročil k pokusům v reálném světě. Přeskočil jsem pokusy s malými modely, obával jsem se, že v malém měřítku by artefakty fungovaly, ale přenesené do reálné velikosti by fungovat přestaly. Hrozilo, že si vyhraji s dokonalým malým modelem, ale kluky pak třeba reálná hračka nebude bavit ani zajímat. Rozhodl jsem se tedy pro maketu 1:1. V první fázi jsem si ověřil, že úvaha se žaluziovým efektem byla správná. Výsledek působil neobvykle a zajímavě. Nabyl jsem dojmu, že jdu správnou cestou. Hledal jsem tedy způsob, jak připevnit opláštění k bokům. Přišel jsem na spoj, který využívá pnutí lepenky, a přestože není nijak pevně zaklesnut, drží žaluziový předeek napnutý okolo bočnice, která slouží jako kostra.



Obr. č. 35: První pokus o potažení pláště na kostru.

Při práci na první maketě jsem si dostatečně ověřil, že kluky bude celek zajímat, a užíval jsem si jejich pozornost a oči lačnicí po poznání. Byla na nich vidět chuť tvořit a podílet se na výrobě tohoto vozítka. *Snad jejich pomoc nebude hodnocena, jako že jsem nepracoval samostatně.*

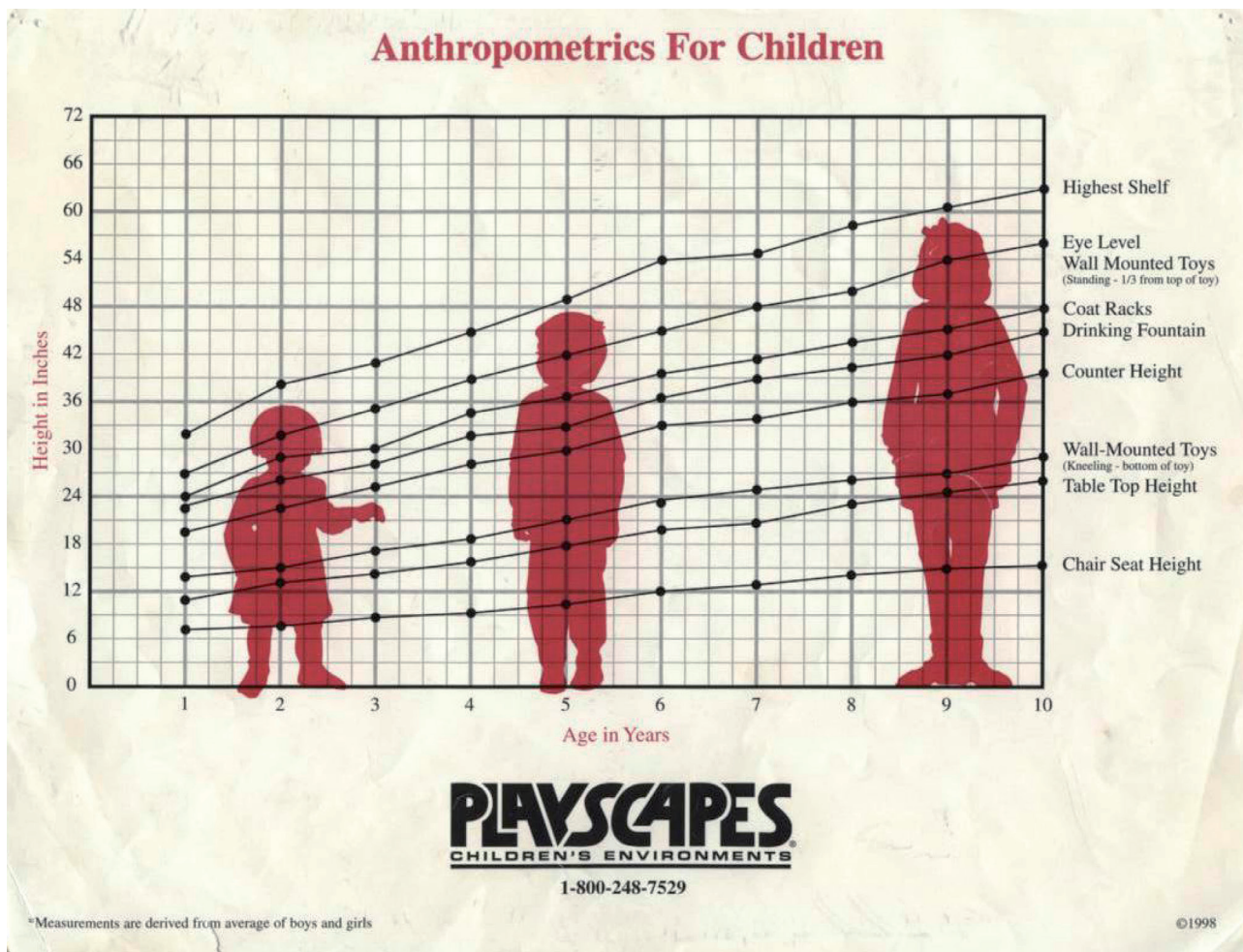


Obr. č. 36: Testované subjekty v akci, verze 1 po týdnu, pevnější verze 2

Testování prvních verzí, kdy jsem, slyše, přihlížel destrukci obou modelů, přineslo několik užitečných informací:

- třívrstvá lepenka nevydrží chyby dítěte při nástupu a výstupu z vozítka,
- třívrstvá lepenka nevydrží jakoukoli havárii,
- verze 2 díky mantinelu, který kryje bočnici, vydrží mnohem více,
- bočnice je kryta, takže se při nástupu tolik nenamáhá,
- vložení bočnice pod opláštění funguje jako výztuha,
- výška bočnice je závislá na výšce dítěte.

Stávalo se, že testované subjekty (mé děti) nebyly schopny přenést nohy jedním pohybem do vnitřní části vozidla. Docházelo tak k pádům a vozidlo, stejně jako testované subjekty, trpělo. Abych výstup a nástup ulehčil, začal jsem se (poněkud pozdě!) zabývat anatomii dítěte a jeho průměrnou výškou okolo 3. – 6. roku života. K tomuto tématu se dá najít mnoho rozličných tabulek. Nejlépe však téma vystihuje jedna americká, je tedy nutný přepočít z palců.



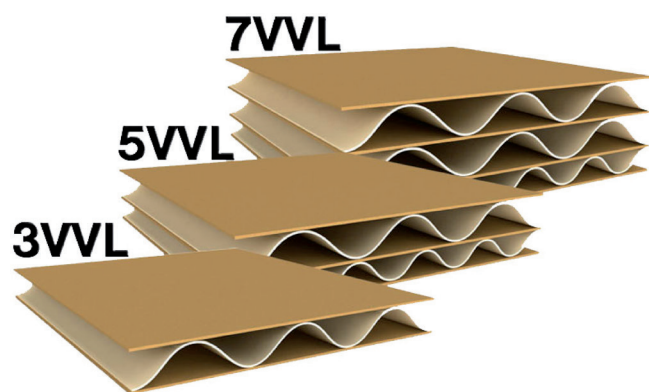
Obr. č. 37: Tabulka velikostí dítěte.

4.3 Materiály a konstrukce

Po upravení rozměrů již nedocházelo k destrukci během nástupu a výstupu, ale až po rozjetí vozidla. Téměř okamžitě. Nárazy do zdí, do nábytku, do bratra. Vozítko se ukazuje jako vcelku nárazuvzdorné, bratr již méně. Po přidání na tuhosti materiálu se auto posunulo výrazně dál a nárazy již tolik netrpí. Bratr trpí o poznání více. Výhoda lepenky tkví v tom, že jde o materiál pevný a přitom lehký. Děti tedy okolo sebe mají masu materiálu, který při správném podepření kritických míst vydrží jejich hru, přičemž jsou schopny s objektem bez obtíží manipulovat. Toto platí jak pro třívrstvou, tak pětivrstvou lepenku. Experimentoval jsem i s lepenkou sedmivrstvou, ale vozítko mi již připadalo naddimenzované a těžkopádné.

Experimenty jsem došel k závěru, že třívrstvá lepenka by byla použitelná také, ale objekt by musel být komplikovaněji skládán, aby se jedna vrstva zapřela o druhou. Dále jsem požadoval, aby bylo vozítko odolné i proti nárazu, a tam třívrstvá lepenka trpěla nejvíce.

Tvarově bylo vozítko ucházející, takže jsem dále pokračoval s experimenty okolo stavby celého prototypu. Ukázalo se, že celek bude pevnější, pokud žaluziové opláštění uchytím v horní části trupu. Oba příčné spoje se tak přesunuly na horní část a gravitace a pnutí mi pak pomáhaly, aby výrobek držel pohromadě a nerozpadal se směrem dolů.



Obr. č. 38: Nákres skladby vlnité lepenky.



Obr. č. 39: Starší verze velikostní studie se spoji v horní i spodní části.

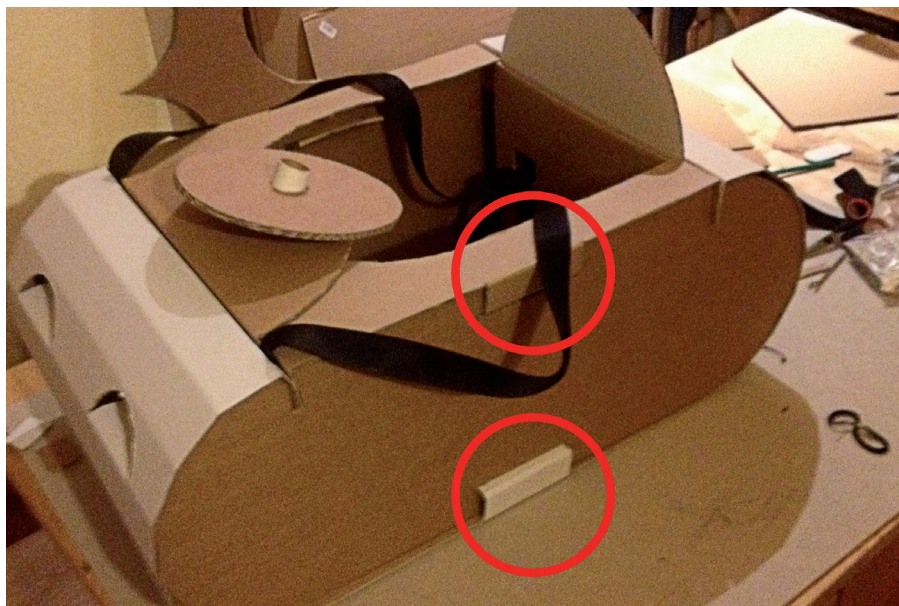
Zrodila se tedy další verze. Jak je z obrázku patrné, prototypy jsem mnohdy vytvářel z různých zbytkových materiálů, díky čemuž jsem měl možnost si také otestovat různé tuhosti a typy lepenky.



Obr. č. 40: *Novější verze s řešením napojení horní části.*

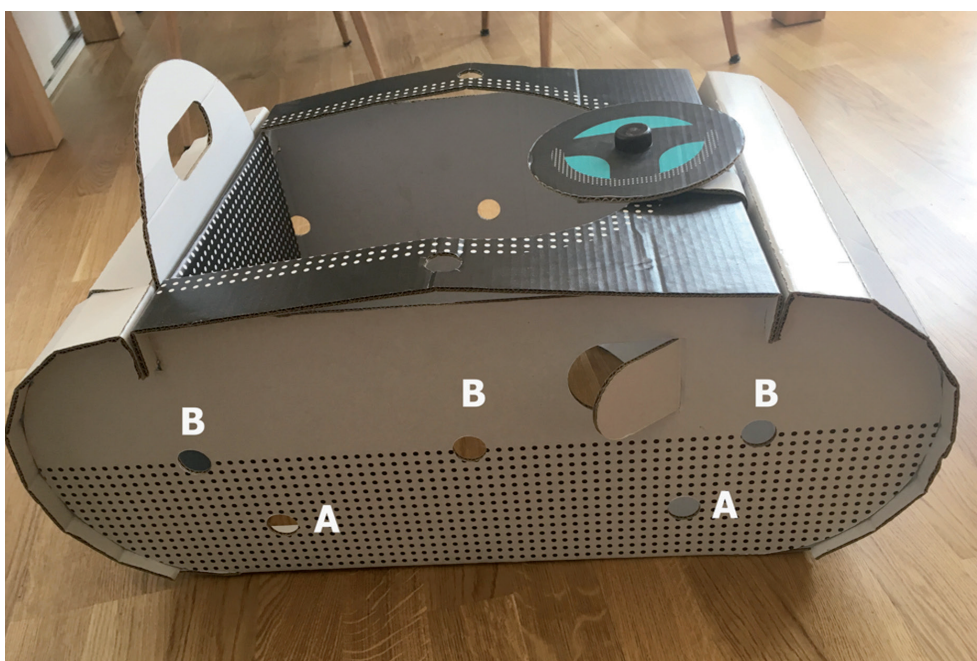
U této verze jsem poprvé zaklínil opěradlo z horního překrytí do výseku podlahového dílu, čímž se v zadní části propojily a došlo k celkovému zpevnění konstrukce. Začal jsem také experimentovat s uchycením volantu, nebo obecně ovládací konzole. Zde jsem jen narychlo použil ruličku od kuchyňských utěrek, abych otestoval, zda děti vůbec bude otočný volant zajímat. (*Zajímal pozn. autora*). Problémem této verze ale zůstávalo, že děti poměrně často „prokoply“ bočnici dovnitř nebo ven a vozítko se (opět!) rozpadlo. Experimentoval jsem s různými způsoby uchycení bočnice do konstrukce pomocí spodního i horního spoje. Byl tvořen pouhým přeložením nově doplněného proužku trupu, který zajížděl do bočnice. Ke zpevnění tato úprava sice vedla, ale vizuálně byla velmi rušivá a připadala mi nedomyšlená, nekonceptní.

Došel jsem tedy k řešení, že trup a bočnice spojím v jediný kus, který se následně nebude rozpadat vůbec. Bočnice jsou vlastně jen ohnuty do trupu. Obě varianty pro srovnání prezentuji níže. Na spodním snímku je patrné, že pokud je horní díl tištěn příčně přes vlny lepenky, má lepenka tendenci se kroutit a podvolovat pnutí materiálu.



Obr. č. 41: Verze s pokusy uchycení bočnice.

Abych urychlil tvorbu jednotlivých fází vývoje, rozhodl jsem se verzi modifikovanou na trup a bočnice z jednoho kusu nechat vyřezat na profesionálním stroji. Zde jsem si uvědomil, že dříve nebo později budu stát před problémem financování. Řezání na plotrovém stroji OCÉ ARIZONA je pomalé a tudíž nákladné. Každý prototyp tak stojí okolo 1200,- korun. Další možností je vysekovávat autíčka raznicí. Zde je nejnákladnější vyrobit samotnou raznici. Lepenku je možné tvarovat řezáním, vysekáváním, a následně tvarováním např. ohybů, tzv. rylováním. (21)



Obr. č. 42: Pokusy s výřezy otvorů na kola.

Díky pokusům s volantem vznikl nápad na umístění koleček na nějaké otočné osy (zatím bez nápadu na konkrétní materiál) [A]. Jak jsem uváděl dříve, přemýšlel jsem i nad pásovými stroji, takže kromě základních 4 otvorů na automobilová kola jsem vytvořil také 6 otvorů na kola případného tanku, bagru apod. [B]. Šlo v této fázi jen o experiment, ale musel jsem i tak již začít přemýšlet nad velikostí kol, nechal jsem tedy první verzi také vyřezat. Díky faktu, že spojením trupu a horní části vzniklo jakési opěradlo, rozhodl jsem se mu dát další užitnou funkci – úchyt na přenášení stroje (např. při úklidu) [C]. Za opěradlem navíc vznikl nepřístupný prostor, jemuž jsem dal funkci kufru [D]. Později vznikl nápad, aby všechny otvory a úchytky vycházely z principu kruhu a půlkruhu a také z velikosti otvorů na kolečka. Na snímku níže tomu tak ještě není a otvor sloužící jako úchytka kufru má průměr, který na nic nenavazuje [E]. Také je zde patrné propojení sedlové horní části a trupu [F].



Obr. č. 43 a 44: Vysvětlivky funkcí, pokus umístit šle na verzi letadla.

4.4 PET šrouby

Po sestavení první strojově vyrobené verze vznikl nápad na řešení osy kol a volantu. Nejprve šlo o náhodu, chtěl jsem jen rychle přichytit volant, aby si s ním testované subjekty mohly hrát. Průměr děr byl totiž totožný jako průměr hrdla od PET láhve. Vzhledem k tomu, že PET láhev má také šroubovaný vršek, vznikl jednoduchý způsob jak volant uchytnout. Zprvu šlo o dočasné řešení, ale následně jsem se rozhodl zkusit z tohoto nápadu opravdu něco vytěžit. Posbíral jsem doma veškeré PET láhve, uřezal jim horní části a použil je jako šrouby. Následně bylo možné stejný princip využít pro uchycení vrtule (pro verzi letadla) a také vyřezat dvě díry do horní části, kam jsem zamýšlel připevnit věžovou část tanku.

Plusové body této myšlenky:

- PET láhev má každý doma, šrouby by tak byly dostupné,
- nutím tvůrce k alespoň minimální recyklaci láhve,
- některé části vozidla by byly lépe demontovatelné.

Minusové body této myšlenky:

- nechci nutit malé tvůrce, aby nejprve tlačili na rodiče, aby koupili 10 PET láhví,
- recyklace je stejně minimální.

Začal jsem se tedy zabývat vývojem vlastního šroubu. Princip nadále zůstal – velikost hrdla PET láhve, délka hrdla taková, aby pojala 3 vrstvy lepenky, matka ve formě víčka od PET láhve. Od tohoto jsem pro tuto chvíli neustoupil. Pokud bych vyvinul svůj šroub, nebyl by problém víčka shánět, ať již nákupem od výrobce, nebo v institucích, které dělají nesmyslné sbírky víček na pomoc nemocným dětem. Dle stávající situace jsou víčka vykupována v ceně okolo 7 Kč za kilo (cca 720 víček!). Dal bych jejich sbírání rád nový smysl a klidně víčka vykupoval při ceně okolo 1 Kč za kus. Nicméně toto ponechávám budoucnosti.

Začal jsem experimentovat s 3D modelem pro výrobu prototypu z 3D tiskárny. Model celé PET láhve je zdarma dostupný na internetu. Požádal jsem kamaráda z průmyslového designu MgA. Jarka Maternu, aby mi model ve 3D programu upravil a nechal vytisknout na 3D tiskárně. Dále jsem zjišťoval informace o cenové náročnosti. Nebyly velmi povzbudivé.

3D model by ve výrobě stál 89 Kč za kus. Při potřebě cca deseti šroubů ke každé variantě by cena jen doplňkového materiálu byla 890 Kč.

- Model sám nevypadal nejlépe.
- Pokud bych na základě modelu chtěl vytvářet plastové výlisky, bylo by potřeba nejprve vyrobit formu, která stojí okolo 15 000 Kč, a každý kus by stál okolo 10 Kč.

Opět slepá ulička. Vozítko by takto nikdy nemohlo být cenově dostupné. 3D je tedy využitelná jen pro prototypování, což bych asi jako průmyslový designer věděl, takto jsem k tomuto závěru musel dojít až po testování.



Obr. č. 45, 46, 47: Zleva: 3D výtisk – prototyp šroubu, Preforma, uřezaný šroub z preformy

Po dalších úvahách se objevil nápad použít preformy používané pro výrobu PET lahví. Jsou cenově vcelku dostupné (cca 4 Kč za kus). Jedinou nevýhodu zatím spatřuji ve faktu, že potřebuji pouze horní šroubovou část. Zbytek preformy je pro můj projekt odpadem. Nicméně nemusí jít o finální verzi. V případě úspěchu celé hračky budu rád uvažovat o vytvoření vlastního šroubu nebo jiného principu připevnění otočných prvků. Půjde ale až o verzi 2.0. V první vydávané verzi se spokojím s funkčním řešením využití horní části PET lahve. Řezání na míru provede firma specializovaná na práci s plexisklem. Zbylou část preformy zatím zužitkuji jinak.

Pozdější vývoj: ke sklonku psaní této práce jsem na internetu objevil firmu, která se zabývá výrobou totožného nápadu, který jsem zde měl i já – tedy výrobou šroubů, které sedí na vršek PET láhve. Produkt se jmenuje EKO-AKTO, a zahrnuje nejen šrouby a matice dle norem hrdla PET lahví, ale také děrovačku na kartón. Tento celek umožňuje, aby si děti s rodiči později mé výtvořily modifikovali dle potřeby.

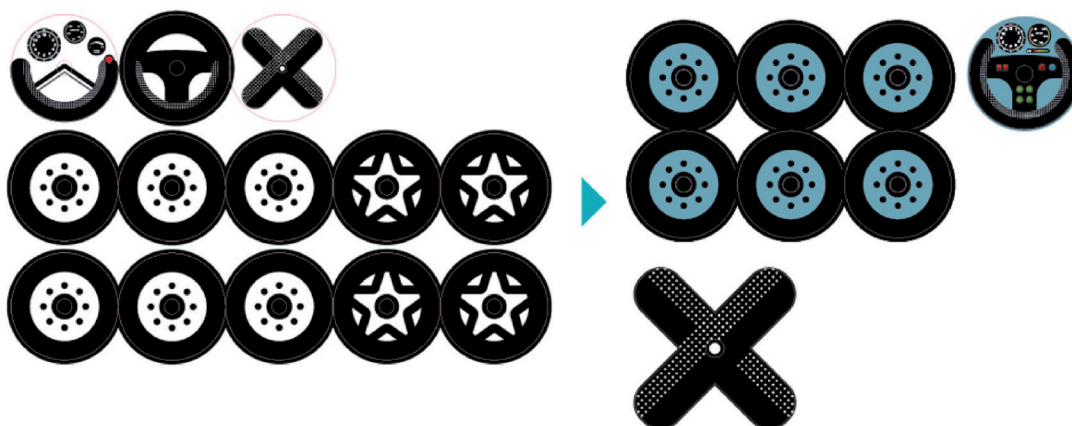


Obr. č. 48: Zleva: PET šrouby, děrovačka, letadlo vyrobené z produktů EKO-AKTO

ZDROJ: https://malujeme-tvorime.cz/cz-kategorie_617881-0-eko-akto-spojovaci-prvky-na-karton.html

4.5 Kolečka

Menšího vývoje doznala i kolečka. Původní záměr byl vytvořit šest koleček, z nichž některá by byla oboustranně vytištěná. Na jedné straně by bylo šest koleček pro tank, na straně druhé pak 4 kola auta, vrtule a volant. Líbila se mi systémovost tohoto řešení. Pro autíčko použiju dedikovaná 4 kola + volant. Pro letadlo dvě kola z auta + vrtuli + volant, pro tank pak dedikovaných 6 kol. Nakonec jsem ale došel k řešení vytvořit univerzální volant, nebo spíše knipl, který vizuálně osciluje mezi volanty známými z automobilových závodů, kniplem letadla a kniplem k počítači. Mohu jej tak použít pro všechny verze vozítka. Dále jsem použil jen 6 minimalistických koleček stejných pro auto i tank. Vrtule ve velikosti kola proporcčně neladila k hmotě celého vozidla, bylo tedy potřeba ji vytvořit zvlášť bez návaznosti na tvar koleček.



Obr. č. 49: Zmenšení množství koleček.

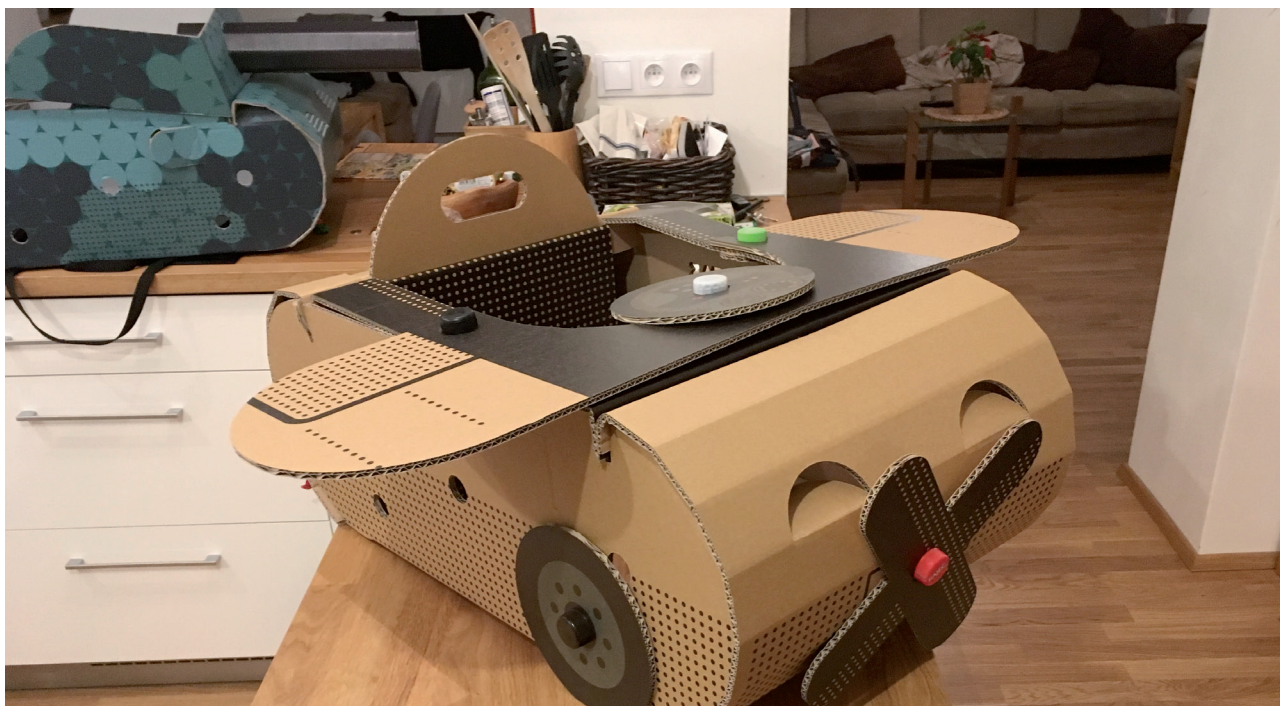


Obr. č. 50: Volant také doznal vývoje. Budíky jsem přenesl na trup.

4.6 Ostatní verze vozítek

V další fázi jsem krom testování celku experimentoval také s barevným pojetím. Nejpříjemnější pro mne zůstává kartónová verze v kombinaci s černým tiskem. Působí přírodním dojmem a je na ní vidět, že jde o výrobek z kartónu, což nechci nikterak zastírat, naopak. Umím si však představit, že vzniknou požadavky na dodávku aut v různých barevných provedeních, takže jsem některá vyzkoušel. Na snímcích níže je verze letadla nezměněna, tank a auto získaly experimentální barevná provedení. U kamufláže tanku dále vycházím z koleček, které celý koncept provázejí. U verze auta jsem dodal jen agresivní červenou barvu a závodní pruhy známé z některých starších závodních aut. Spodní část auta je tečkovaná, toto řešení dodává dojem stínu.

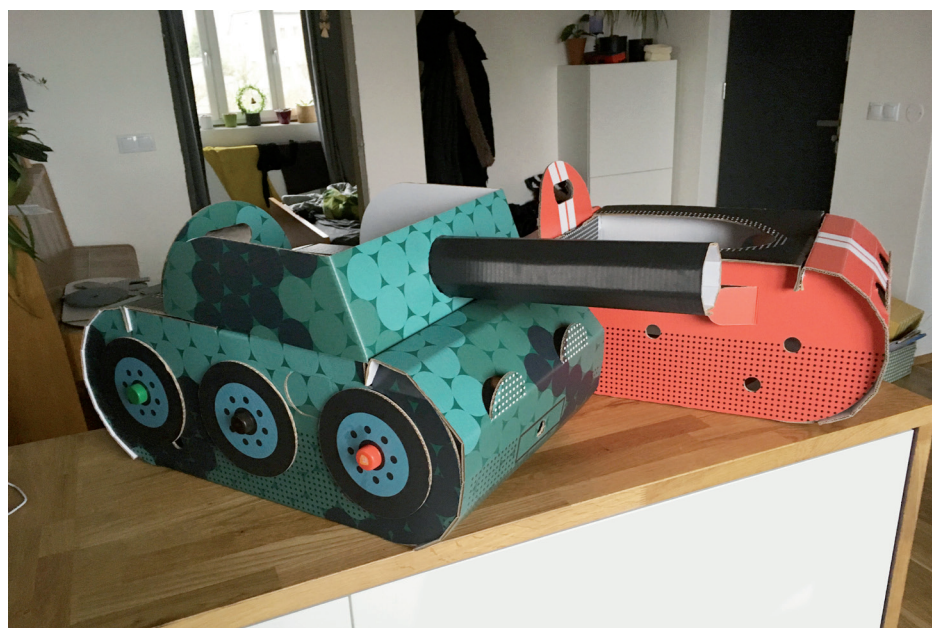
Na snímku letadla je patrné uchycení křídel šrouby, které fixují trup s horní částí a také tvoří osu vrtule i volantu. U tanku je již k vidění věž s kanónem, který je tvořen podobným rylovacím (lámaným) způsobem jako trupová část. Tank má kola uprostřed (evokace pásu), auto a letadlo mají kola uchycena ve spodních otvorech. Auto 4 ks, letadlo 2.



Obr. č. 51: Verze letadlo.



Obr. č. 52: Verze auto. Díky tomu, že testovaný subjekt sedí na zemi, mohou si dovolit umístit kola pod spodní část trupu. Autíčko pak působí lépe a věrohodněji.



Obr. č. 53: Verze tank. V těchto pokusech se nechávám unášet tištěnými barevnými verzemi. Finální verze nicméně bude jednobarevná, bílá, aby si dítě mohlo objekt ztvárnit samo. Případně v čisté kartonové verzi. Samozřejmě se nebudu bránit některým atypům, kdy budeme model i potiskávat.



Obr. č. 54: Verze raketa.

Problémy těchto verzí k vyřešení:

1. vyřešit pnutí mezi střední částí bočnice a mezi předkem a zadkem; dochází k vytlačení přední i zadní části a k rozpadu vozítka; problém by měl být řešitelný přidáním opěrného výčnělku v přední i zadní části;
2. v místě zamykacího ohybu trupové části přidat materiál, aby nevznikal ohyb a nechtěné pnutí;
3. změnit tvar trysky, aby šroub nemusel držet tři vrstvy kartonu;
4. u červeného auta vznikl první problém s tiskem; při ohýbání materiálu se krycí potištěná vrstva trhá, praská a dochází k deformacím; jako řešení se ukázalo rylovat na opačné straně, než je tisk; takto pozměněnou technologií byl vytištěn tank, který je již bez defektů;
5. přidat okna do očnic věže tanku, aby se stejná věž dala použít k tvorbě ponorky a rakety; otestovat, jak se bude chovat volant s výřezem a s přenesení budíků na horní černou plochu; vyzkoušet u rakety černé trysky, budou-li mít příjemnější kontrast vůči trupu;

Většinu těchto problémů jsem v další verzi upravil:



Obr. č. 55, 56, 57, 58, níže 59: *Upravený bod 1, bod 2, bod 3 a bod 5. Níže: zatěžkávací testy.*





5 KLÍČOVÉ OTÁZKY A ODPOVĚDI PRO TVORBU NÁZVU A LOGA:

Principiálně se pokusím zjistit, jak chci, aby značka působila, jaké cílové publikum by se měla snažit oslovit a jaké požadavky budou na značku kladeny z pohledu technologií. Dá se říci, že v první fázi se budu dotazovat na značku, tedy na to, co by si potenciální kupující nebo uživatelé měli představit po vyslovení názvu mých hraček. Dále nás bude zajímat stávající konkurence, proti níž se bude potřeba při tvorbě značky vymezit.

Značkou již v dnešním grafickém designu není míněno logo, jako tomu bylo dříve. Jde spíše o brand, tedy o to, jak jsou celá společnost a její produkty vnímány svými zákazníky a partnery. Známé vysvětlení tvrdí, že značka je to, co si o vás říkají zákazníci ve chvíli, kdy s nimi nejste.

Otázky:

- 1/ Čím se naše značka bude zabývat?**
- 2/ Jakou misi plní?**
- 3/ Jaký problém pomáhá řešit svým zákazníkům?**
- 4/ Jaké hodnoty značka uznává?**
- 5/ Jaký pocit by měla značka vyvolávat?**
- 6/ Stojí na počátku vzniku značky nějaký unikátní příběh?**
- 7/ Zamyslíme-li se nad značkou a oborem, jímž se zabývá, jaká slova mě napadají?**
- 8/ Pokud bych měl svou značku přirovnat k některé z uvedených osobností, která by to byla?**
- 9/ Jak bych popsal obchodní strategii? V čem bude má hračka jiná než např. domeček z kartónu v obchodním domě TESCO? Kdo další bude konkurencí?**
- 10/ Existuje nějaká atypická forma použití budoucího loga, na niž by bylo dobré myslet?**
- 11/ Jak by vypadala nástěnka inspirativních vizuálních stylů, k nimž bych se chtěl kvalitativně blížit?**

Odpovědi:**1/ Čím se naše značka bude zabývat?**

Tvorba kreativních hraček z kartónu a papírových materiálů. Hraček velkoformátových, do nichž si dítě bude moci vlézt, ale také hraček malých, které bude možno opracovávat na stole a odnést v kapse. Hraček, které budou podporovat tvůrčí myšlení a uvědomění si, že leccos, co dítě nemá, si může vyrobit. Uvědomění si faktu, že vlastní proces výroby může být stejně zábavný jako hra samotná.

2/ Jakou misi plní?

Značka chce inspirovat k tvorbě a formovat budoucí tvůrčí bytosti.

3/ Jaký problém pomáhá řešit svým zákazníkům?

Jak zabavit dítě na nejvyšší úrovni. Jak jej naučit tvůrčímu procesu od návrhu po realizaci.

Jak poskytnout dítěti velkoformátovou hračku do pokoje běžné velikosti. Jak poukázat na fakt, že i z jednoduchého levného materiálu se dá vytvořit sofistikovaná hračka. Jak dítěti předat část našeho dětství, kdy jsme neměli pokojíčky plné hraček, neboť nebyly dostupné.

4/ Jaké hodnoty značka uznává?

Kreativita – Zábava – Proces učení – Sounáležitost s rodiči – Zodpovědnost k prostředí

5/ Jaký pocit by měla značka vyvolávat?

Pocit, že čas strávený s dítětem nemusí být nudný a strávený v dětské herně, u videoher, televize nebo při jiném pasivním generátoru zábavy. Pocit, že i deštivý den může být zábavný. U dítěte pocit, že si může leccakou hračku také vyrobit z papíru/kartónu.

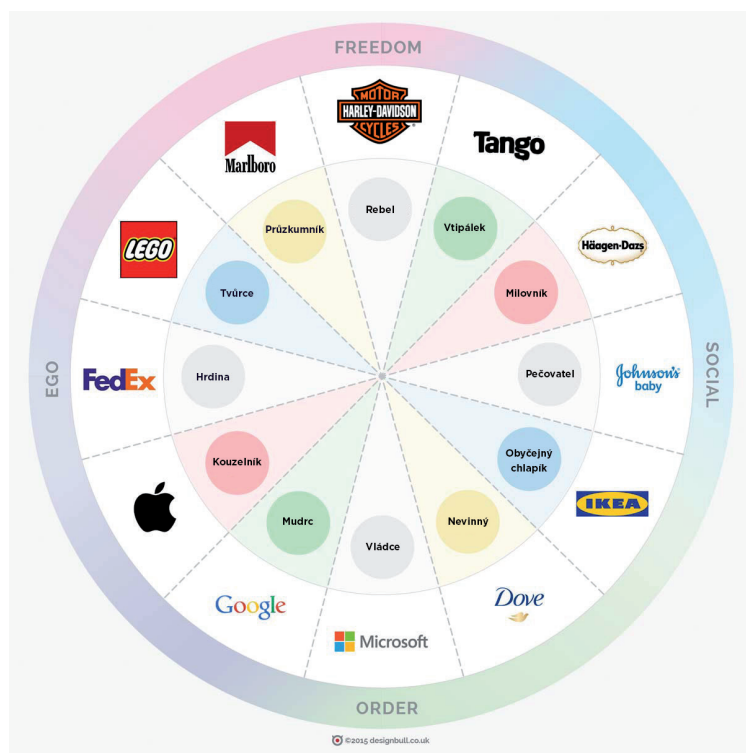
6/ Stojí na počátku vzniku značky nějaký unikátní příběh?

Snad jen fakt, že jsem se stal otcem dvou kluků a nezdá se, že jsem je potřeboval zabavit. Nechtěl jsem přitom sahat po pasivním mobilním zařízení, kde bych jim pustil hru či pohádku, a tak jsem se jal jim z dostupných materiálů vytvářet hračky a hry. To vše mi bylo vzpomínkou na mé vlastní dětství, kdy většina her spočívala ve výrobě nejrůznějších papírových figurek a hře s nimi.

7/ Zamyslíme-li se nad značkou a oborem, jímž se zabývá, jaká slova mě napadají?

Kartón, ohýbání, ryl, lom, vlnitá lepenka, barvy, malování, lepení, stříhání – práce s papírem, čas s dítětem, možnost jej rozvíjet, čas, kdy si samo hraje příběhy. Nuda je prvním krokem ke kreativitě.

8/ Pokud bych měl své znače přidělit některý brand archetyp, který by to byl?



Obr. č. 60: Archetypy značek.

Nevíňátko – čistý, prospěšný, odpouštějící, čestný, důvěřující, šťastný, optimistický, těší se z všedních radostí (Dove, Coca-cola, Disney). **Průzkumník** – objevovat nové, pátrač, dobrodružný, vyhledává vzrušení, nezávislý, soběstačný, (Ford, Nokia, Adventura, eBanka). **Mudrc** – získat vědění, myslitel, filozof, přemýšlivý, expert, poradce, učitel, sebevědomý, důvěryhodný (Google, MIT, Receptář, Intel, Amazon.com). **Hrdina** – osvědčit se v boji, válečník, soupeřivý, idealistický, vyzývá „ty špatné“, odvážný, obětuje se pro obecné blaho (Nike, Nasa, Marlboro). **Vyhnanec, rebel** – rušit řád, rebelující, šokující, jde proti proudu, překračuje hranice, osvobozený, revolucionářský, (Harley Davidson, Oskar, Bernard). **Kouzelník** – magicky proměňovat, šaman, léčitel, duchovní, intuitivní, cení si magických momentů a rituálů, katalyzátor změny, (Mr. Proper, Master Card, Radox). **Jeden z nás, Obvyčejný chlapík** – být jako všichni, neokázalý, orientovaný na lidi, spolehlivý, praktický, stojí nohama na zemi, oceňuje rutinu, předvídatelnost, tradici, (Škoda Auto, Baťa, Billa). **Milence** – milovat a být milován, hledá pravou lásku, smyslovost, intimita, vášeň, sexy, erotika, vyhledává potěšení, následuje emoce, (McDonald's, Raffaello, Axe). **Klaun, vtípaček, šašek** – bavit a bavit se, hravý, bere věci s lehkostí, dělá legraci, spontánní, žije teď a tady, (Budvar, Staropramen, ClubMed, Piatník). **Pečovatel** – pečovat, starat se, altruistický, vyživující, empatický, soucitný, podpůrný, (AT&T, Johnson & Johnson, Nivea, Garnier, Lázně Poděbrady). **Tvůrce** – tvořit, inovativní, imaginativní, umělecký, experimentální, ochotný riskovat, ambiciózní, uskutečňuje kreativní nápady (Lego, Hornbach, Rako). **Vládce** – dát světu řád, manažer, organizátor, přejímá zodpovědnost, produktivní, efektivní, sebevědomý, odpovědný (Microsoft, Mercedes, GE, IBM). (22)

Tvůrce. Chtěl bych, aby se dítěti, které si bude hrát s mými hračkami, vrylo do paměti, že bude-li hledat cesty, zkoumat, okounět, pokoušet se, ptát se, inspirovat se a zaujatě něco tvořit, může nakonec vytvořit něco, z čeho bude mít obrovskou radost, na co bude pyšné a co mu kupříkladu nahradí nějakou jinak velmi drahou hračku, kterou si rodiče třeba nemohou dovolit. Chtěl bych, aby ve chvíli nudy začalo přemýšlet, jak z té nudy ven, a to i bez pomoci multimediálních lákadel dneška.

9/ Jak bych popsal obchodní strategii? V čem bude má hračka jiná než např. domeček z kartónu v obchodním domě TESCO?

Většina kartónových hraček, které se v poslední době objevily na trhu, nevyniká pěkným a funkčním designem ani kvalitním materiálem. Bývají vyrobeny pouze z třívrstvé vlnité lepenky, takže hračka dlouho nevydrží. Chtěl bych, aby mé hračky nejen působily vkusně, a tedy pozitivně ovlivňovaly estetický vývoj dítěte, ale také aby byly v rozumné míře pevné a neroztrhaly se po jediném použití. Toto jsem vysledoval jak u domečku z kartónu v obchodní řetězci Tesco, dále PAP SHOP Opavské pobočky firmy MODEL, tak u autíčka z kartónu z produkce firmy Tektorado, které jsem dal synovi na Vánoce. Hledám proto takové materiály, které se dají složit a které se v době, kdy dítě o hračku nejvíce zájem, dají také rozložit (a např. zasunout za skříň). Zároveň se snažím využít jejich vlastností k tomu, aby hru vydržely a nerozpadly se ihned. Výhoda takovéto hračky může spočívat také v tom, že je možno ji dopracovávat a vymýšlet další variace.

10/ Existuje nějaká atypická forma použití loga, na niž by bylo dobré myslet?

Jedna mě napadá. Byl bych rád, kdyby se u některých realizací dalo logo vyřezat do povrchu kartonové hračky, a přesto bylo stále čitelné. Nemám zároveň na mysli šablonovitou (STENCIL) variantu, která by působila příliš technicistním nebo vojenským dojmem.

Abych shrnul bouři mozků (brainstorming), máme nyní definováno, co budeme dělat, proč to budeme dělat i pro koho to budeme dělat. Z čeho to budeme dělat, je otázka, kterou máme zodpovězenu od začátku, zejména pro náklonnost k tomuto materiálu (kartón). Víme už rovněž, jak by to mělo vizuálně vypadat. Nyní vymyslíme, jak tomu budeme říkat.

6 NÁZEV PRODUKTU

Název produktu je jakýmsi prvním sdělením, které zákazníkovi předáváme. V období vzkvétání značek, řekněme okolo devadesátých let, bylo jednodušší pojmenovat firmu, produkt či službu. Zejména proto, že konkurence ve většině oborů ještě nebyla tak široká, lidé byli ochotni si nové věci pamatovat a vlastně byli sami lačni po nových možnostech i produktech. V dnešní době jsme natolik zahlceni informacemi, že žádné další, které nás samotné nezajímají, již vnímat nechceme. Konkurence se zdá být obrovská na jakémkoli tržním poli. Vnímáme značný tlak na kvalitu a výmluvnost každého sdělení firmy. Tedy i název musí být dobře znějící, přímočarý, jednoduchý a zapamatovatelný.

Jde o první dojem, kombinaci faktorů, které předurčují, zda bude název správně fungovat či nikoli. Zmíněné faktory jsou následující:

1. **unikátnost a zapamatovatelnost,**
2. **čitelnost a jednoduchá výslovnost,**
3. **jednoduchost,**
4. **pochopitelný význam a náznak, čeho se projekt týká,**
5. **přenos pozitivních emocí,**
6. **možnost pozdějšího rozvoje,**
7. **možnost registrace internetové domény.**

Unikátnost předurčuje, zda si naši firmu/produkt zákazníci nebudou s někým plést. Jeden z možných přístupů je např. vymyšlení novotvaru. Může jít třeba pouze o záměnu písmene, které predefinuje význam slova a posune jej někam jinam. Kdysi jsem se chtěl zabývat hlavně tvorbou log, a měl jsem tedy zaregistrovanou doménu. Z velikánů na internetu známe Google (goggles jsou anglicky brýle). Vtip obou je patrný, snad není potřeba jej vysvětlovat. Přičemž v Googlu šli riskantnější cestou – vymysleli v podstatě nové slovo a nechali na zákazníkovi, zda jej vstřebá. Podobně k tomu přistoupila firma Yahoo. Nicméně díky velikosti těchto společností a obrovskému množství jejich zákazníků se zapamatovatelnost problémem nestala. Naopak, Google natolik zobecněl, že je jeho jméno používáno jako novotvar pro hledání na internetu („Vygúgluj si to.“).

Čitelnost a jednoduchá výslovnost je u obou problém spíše pro neanglofonní zákazníky, kteří pro obě společnosti tvoří minoritu. S ohledem na čitelnost a výslovnost bychom se tedy měli rozhodnout, zda jde o sdělení (název) pouze pro český trh, nebo také pro zahraničí. Bude-li produkt figurovat pouze v České republice, můžeme si dovolit jej pojmenovat zcela česky. Háčky a čárky pak nejsou nijak velkým problémem. Naopak, směřujeme-li s výrobkem také do zahraničí, je třeba myslet na to, aby i zahraniční zákazník název uměl přečíst, chápal jej a byl schopen si jej zapamatovat.

Jednoduchost zde vnímám spíše jako celkovou nekomplikovanost – krátké výrazy, nepoužívání neznámých zkratk apod. Instituce jako SPČR, ČMKOS, ČSSZ by nám o tomto tématu asi mohly vyprávět.

Pochopitelný význam a náznak činnosti mohu ilustrovat na Logoborec.cz, Demagog.cz, Artishock apod. U těchto názvů si lze snadno udělat představu, čím se možná zabývají.

Přenosu pozitivních emocí můžeme docílit jednoduchým vtipem, přesmyčkou ve slově apod. Artishock je grafické studio. Zní jako Artyčok, ale jednoduchým vtipem zákazníkovi sdělují, že dělají ART a že dělají SHOCK – zní to jako ideální kombinace pro grafické studio. Toto kritérium pozitivních emocí je do jisté míry specifické pouze pro určitou skupinu projektů. Obvykle nepotřebujeme vehnat úsměv do tváře zákazníka stavební firmy, strojírenského závodu a podobně. Obecně řečeno je důležité názvem vyvolat emoci, která je adekvátní k zaměření zamýšlené firmy.

Při vymyšlení názvu je také potřeba myslet na **možnost pozdějšího rozvoje**. Název by neměl být vyloženě konkrétní a znít například jako: Kartónová autíčka. Později bych měl problém začít pod touto značkou produkovat rozličné jiné artefakty, které mne napadají již v průběhu této práce.

Dalším velmi důležitým kritériem je otázka, zda budeme schopni produkt prezentovat na internetu, tedy **možnost registrace internetové domény**. Většina obchodů i sdělení zákazníkovi dnes probíhá prostřednictvím internetu, je tedy potřeba zaregistrovat si vhodně znějící doménu.

I ta musí být jednoduchá, krátká a zapamatovatelná. Ač to nemusí být na první pohled zřetelné, tento aspekt může shodit ze stolu celou řadu potenciálně vhodných názvů. Pokud se mi k dobrému názvu nepodaří vybrat vhodnou doménu, zákazníci si ji nebudou pamatovat a bude pro ně obtížné se opakovaně vracet na mé stránky. Je tedy potřeba nejprve vymyslet název, který by již definovaný obsah vhodně shrnul do jednoho slova.

Způsobů, kterými lze dojít ke vhodnému názvu, je dnes celá řada. Můžeme samozřejmě hned od stolu přijít s variantami jako: Kartónové Hračky, Hrajme si s kartónem apod., ale je zřejmé, že jde o názvy nudné, omšelé, bez emocí a nápadu. Nejsou nijak původní, jde jen o spojení obecně známých slov, což může v budoucnu komplikovat registraci značky u příslušných úřadů, jak jsem zmínil dříve.

V první řadě je vhodné si definovat veškerá možná slova, která mne ve spojení s mou hračkou napadají. Čím více, tím lépe, jejich dalším kombinováním následně můžeme dojít k výslednému ideálu.

Tedy: kartón, lepenka, papndekl, papír, dítě, hračka, tvůrčí hračka, kreativní hračka, kreativní dítě, chytrá hračka, náš čas, malý, zase malý, být malým, hrát si, chytré dítě, společný čas s dítětem, nůžky, barvy, auto, dopravní prostředek, loď, tank, jedu, jezdím, frčím, táta, máma, hrající si táta, táta si hraje, hraju si s dítětem, prcek, prcek v kartónu, kartónový prcek, cartoon, kartoon, kartón kid, card-board kid, kidboard, CARdboard apod.

Názvy, které zůstaly v mé hlavě po několika měsících přemýšlení:

Úplně první byl:

PAPADEKL

nebo PAPNDEKL – přesmyčka z papndekl, který se kdysi používal jako název pro vlnitou lepenku. Samozřejmě je to z němčiny. Kde pappendeckel je lepenka. PAPA zase v češtině, němčině, angličtině i francouzštině znamená tatínek. PRO: vtipná renesance slova z české minulosti. PROTI: Angličan to nepochopí a zní to moc německy, tvrdě.

TAK TAK

– jakoby citoslovce skládání nebo vysvětlování: Ohneš to táák a tááák a máš auto :) Zatím volná doména, volný a nepoužívaný název. PRO: novotvar, jednoduché, zapamatovatelné, vyslovitelné i pro mezinárodní zákazníky. PROTI: není jasné, co je tím myšleno, bez vysvětlení. To ale kupříkladu u LEGO také není.

KUKULKA

– Synova verze slova šikulka, kdysi, když jej neuměl říci, říkal kukulka. PRO: poetický novotvar, zamlouvá se mi na tom souvztažnost k naší rodině. PROTI: není to srozumitelné pro cizince.

CARTOY**KARTOI,**

– PRO: ve slově vnímám car jako auto, car jako cardboard, toy jako hračka, PROTI: nejde o český výraz.

CARKID

– podobně jako u cartoy najdeme car i cardboard, dále KIT i KID (stavebnice/dítě), ale nejde o český výraz.

TOYBOX

– hračka + krabice – není česky

BOXIE

– zdrobnělina od krabice – není česky.

BOXIQ

– nacházíme slova krabice i IQ a česká výslovnost zní jako boxík. PROTI: IQ v názvu je již příliš zprofanované.

PAPIRAMI

origami.

– papír + origami. Nicméně neskládám vozítka ani náznakem podobně jako origami.

NEPOSEDA

– naprosto perfektní pro CZ trh, emoční, dynamické, ale anglicky nepochopitelné.

- KLUKOVINA** – totéž, co neposeda.
- TOOTOO** – pro mě nejlepší název. Doména je volná, nicméně po zadání do Googlu jsem zjistil, že firma YEDOO má v produktovém portfoliu dětská odrážedla TOO TOO. Ideál dobrého názvu je pro mě něco jako YEDOO. Angličan to umí vyslovit a ještě to je české slovo pro jízdu.
- BRM BRM** – citoslovce motoru. Působí vtipně, ale příliš svazuje budoucí vývoj.
- PRĎÁK** – „pankáčský“ název pro prďácký kluky :). Ale obávám se, že leckterá maminka by se nechala názvem odlákat.

Udělal jsem si malou anketu mezi přáteli i potenciální cílovou skupinou (do 20 lidí) a obecně nejvíce kladných bodů mimo předem vyloučené kandidáty nasbíral název TAKTAK.

Vzhledem k tomu, že TOO TOO je zabrán, ryze anglické názvy mi všechny zní zprofanovaně a omšele, byl jsem pro. Nikomu z dotázaných nevadilo, že nezná význam, ale emočně se zdá být tento název kompatibilní s našim produktem, stejně tak je znělý a zapamatovatelný. Dále tedy pracujeme s názvem TAK TAK. **Doména je zaregistrována – taktaktoy.com.** **Pustím se do loga a vizuálního stylu.**

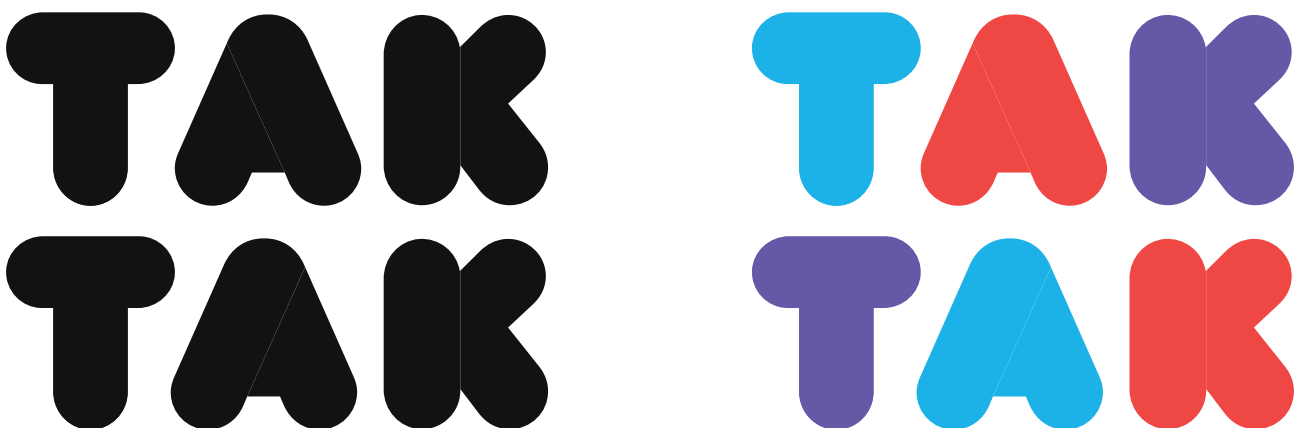


Obr. č. 61: Logo na hračce. Logo sice řeším až v pozdější části, nicméně pro ilustraci názvu jej uvádím již zde.

7 LOGO A VIZUÁLNÍ STYL

Jakbylo uvedeno v dřívější fázi – název jsem vybral TAKTAK. Jde o citoslovce skládání, což není a nebude divákovi zřejmé, nicméně jde o zapamatovatelný výraz, který bude i dítěti znít příjemně. Logo jsem vytvořil jednoduché, variabilní. Jeden z požadavků byl, aby mohlo být vyřezáno do kartónu, tedy aby neobsahovalo tvary, které by byly vyseknuty. Barvy jsou vybrány tak, aby asociovaly kartón a zároveň s vybraným typem písma asociovaly, že jde o objekty pro děti.

Návrhy na logo šly různými cestami, nicméně odprezentuji zde až finální variantu.



Obr. č. 62: *Základní podoba loga.*

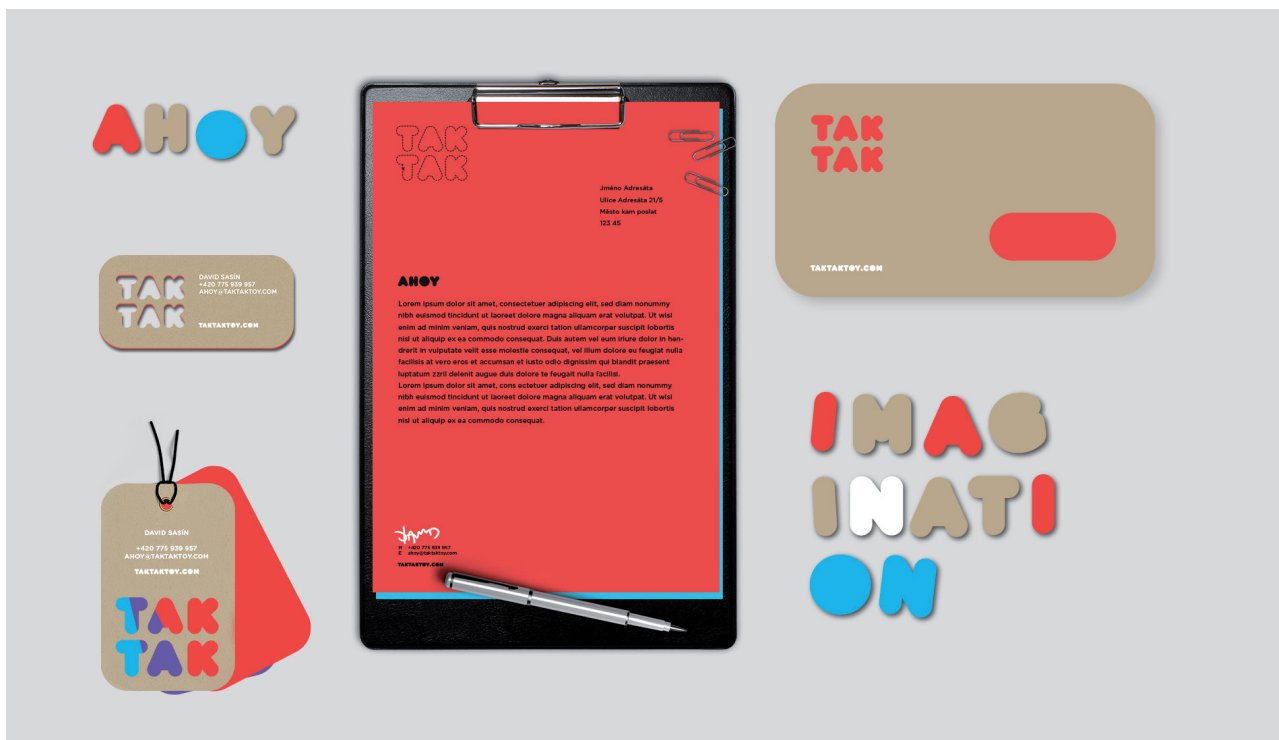
Celý koncept je postaven na faktu, že mé kartonové hračky jsou vysekávány z konkrétního materiálu. Jde o kartón a celá značka s ním bude navždy provázána. Nápis TAKTAK je tedy vyveden z vyseknutých písmen. Někdy pozitivně, v další aplikaci zase negativně. Někdy bude část písmene složena, jindy ne. Systém tak bude velmi variabilní a hravý, o což v celém konceptu jde.



Obr. č. 63: Barevné variace.



Obr. č. 64: Různé podoby loga.



Obr. č. 65: Některé prvky vizuálního stylu.



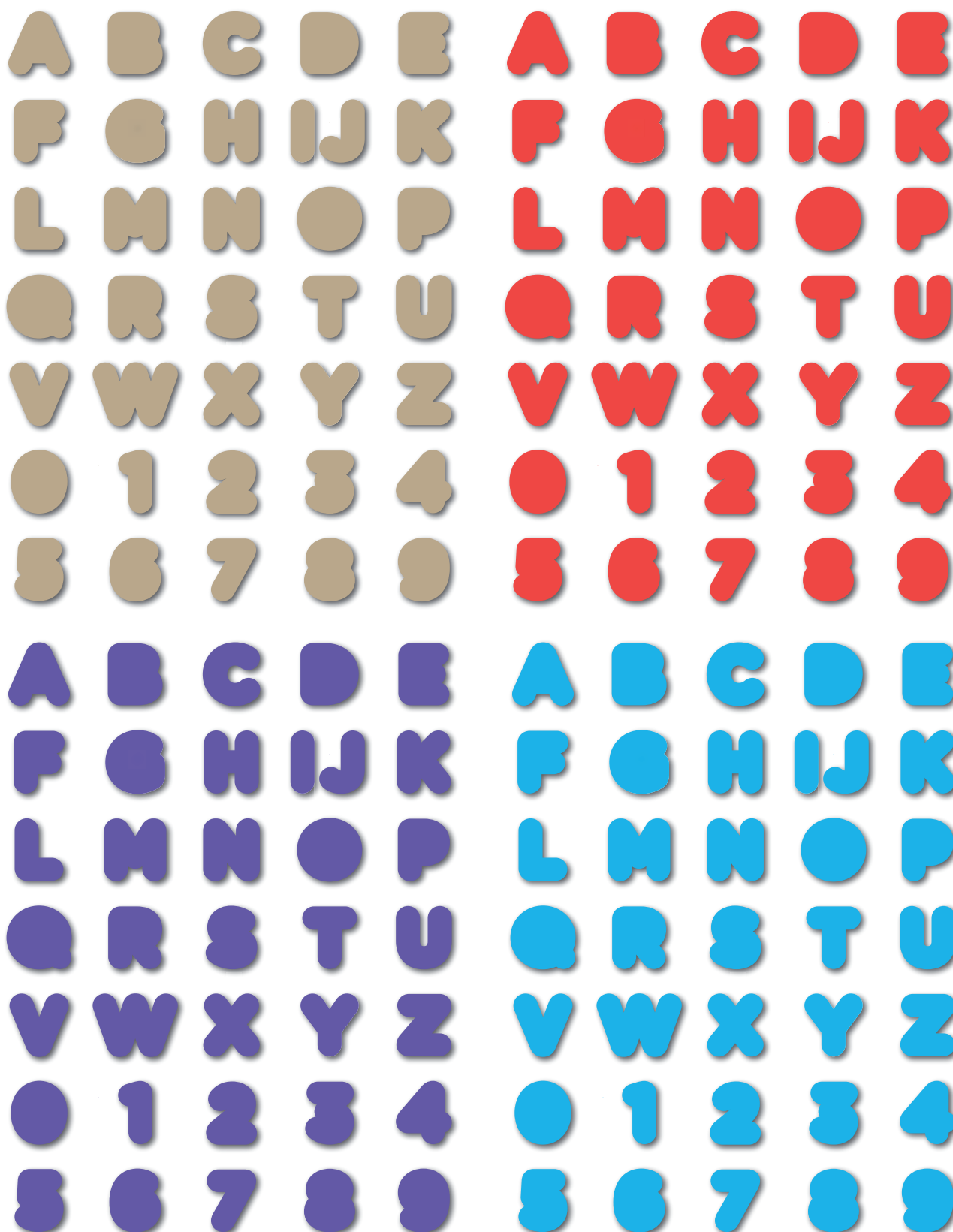
Obr. č. 66: Vizitky, případně visáčky. Logo vyseknuté pozitivně.

Obálka je opět založena na principu výseku. U této aplikace se zdařilo několik grafických vtipů:

- výsek působí zábavně
- výsek umožňuje vidět barvu papíru vloženého do obálky. Tohoto efektu se dá využít i funkčně – dle barvy papíru by se dalo indikovat, jaký typ tiskoviny je v obálce vložen: modrý pro běžné psaní, červený papír pro fakturace, fialový nějaké důležité oznámení, apod. Nápís na zadní straně být nemusí.
- hlavičkové papíry s sebou nesou další vtip: v případě, kdy značka nemůže být vysekuta (finanční náročnost, nedůležitá tiskovina apod.) mohou výsek naznačit klasickým symbolem nůžek pro pokyn: Zde odstříhnete. Naznačuji tak, že logo tam vlastně v této podobě nepatří, a pokud jej uživatel v daném místě nechce, klidně si jej může vystříhnout. Nečekám samozřejmě, že by kdokoli tuto akci provedl, ale jako koncept mne to baví.



Obr. č. 67: Obálky a hlavičkový papír.



Obr. č. 68: *Abecedy vyseknuté z kartonu používané na titulky plakátů. Písmo vychází z typu GOTHAM ROUNDED, který je záměrně nasílený natolik, aby zanikly otvory v jednotlivých literách. Celé písmo tato úprava znečitelňuje, proto je možné jej použít pouze v krátkých nápisech.*



Obr. č. 69: Příklady prvních aplikací písma na plakáty.



Obr. č. 70: Další možnost jak pracovat s kartonovým plakátem. Tedy vyseknout velké logo a nechat děti, aby se za plakát schovávaly. Zde jen ilustruji princip, plakát není finální.

ZÁVĚR

Ve své diplomové práci jsem se zabýval problematikou hraček z kartónu pro děti ve věku okolo 4 let. Díky zvolenému tématu jsem měl možnost prostudovat vývojové stavy dítěte, jeho potřeby a způsoby, jak předškoláky rozvíjet. Zjistil jsem mnohé nové poznatky z oblasti průmyslového designu, ale také z designu grafického. Obohatilo mne, že mé děti pochopily, že některé hračky si mohou samy vytvářet a také se do toho s velkým zápalem pustily.

V teoretické části jsem čerpal z množství odborných publikací zaměřených na vývoj dětí, ale také na grafický i průmyslový design a dále kartón jako takový. Stěžejní kapitolou teoretické práce byla část o vývoji dítěte a popis využití těchto informací k tvorbě vlastní hračky. Uvedl jsem zde požadavky a cíle, kterých bych chtěl vlastním produktem docílit.

V praktické části se již zabývám samotným vývojem hračky a tvorbou vizuálního stylu značky, pod níž bude hračka prezentována. Využil jsem zde veškeré poznatky z teoretické práce. Podrobně a vyčerpávajícím způsobem popisuji vznik mého vozítka, prezentuji i několik slepých cest a chyb, které bylo potřeba v průběhu vývoje odstranit.

Cílem mé práce bylo vzbudit v dětech zájem o tvoření a kreativní činnosti obecně. Na fotografiích je patrné, že se to mé hračce daří – děti o ni jeví nemalý zájem. Prostředkem k naplnění tohoto cíle bylo vytvoření vlastní hračky a dále vizuálního stylu značky, která bude vozítka produkovat. Při práci na tomto vizuálním stylu jsem zhodnotil vědomosti nabyté za dobu studia grafického designu.

Samotná hračka bude v případě reálné produkce ještě pozměněna. Bude nutné se dále zaměřit na efektivitu celé výroby, zamyslet se nad dokonalým využitím celého archu kartónu, který se k výrobě používá. V této práci jsem si nicméně ověřil, že jde o správný koncept.

8 REFERENCES

1. **GROOS, KARL.** Die Spiele der Tiere. Jena : autor neznámý, 1930.
2. **LANGMEIER, J., KREJČÍŘOVÁ, D.** Vývojová psychologie. místo neznámé : Grada, 1998.
3. **Věra MIŠURCOVÁ, Jiří FIŠER, Viktor FIXL.** Hra a hračka v životě dítěte. 1989.
4. **Soňa, KOŤÁTKOVÁ.** Hry v mateřské škole v teorii a praxi. Praha : Grada, 2005.
5. **SEVEROVÁ, Marie.** Hry v raném dětství. Praha : Academia, 1982.
6. <http://rudolfkohoutek.blog.cz/1003> [Online]
7. **MATĚJČEK, Z.** Co, kdy a jak ve výchově dětí. Praha : Portál, 2007.
8. **KOŤÁTKOVÁ, Soňa.** Hry v mateřské škole v teorii a praxi. místo neznámé : Grada, 2005.
9. **MIŠURCOVÁ Věra, SEVEROVÁ Marie.** Děti, hry a umění. Praha : autor neznámý, 1997.
10. **BACUS, Anne.** Vaše dítě ve věku od 3 do 6 let. Praha : autor neznámý, 2009. ISBN 978-80-7367-563-9.
11. **VÁGNEROVÁ M., VALENTOVÁ L.,** Psychický vývoj dítěte a jeho variabilita. Praha : autor neznámý, 1992. ISBN 80-7066-384-7.
12. **Daniel TITĚRA a kol.** Hračky: Konstrukce a výroba. 1963.
13. http://www.hrackobrání.cz/wp-content/uploads/2015/10/sh2015_prezentace.pdf. [Online]
14. **PIAGET, Jean.** Psychologie dítěte. místo neznámé : Portál, 2013.
15. <http://fedoriv.com/work/bi/> [Online]
16. <https://weesociety.com/> [Online]
17. <https://grafikdust.com/work/rp-toys/> [Online]
18. <https://ec.europa.eu/docsroom/documents/6785/attachments/1/translations/cs/renditions/pdf>
19. www.Itczlin.cz, [Online]
20. **SOUKUPOVÁ, Věra, Irena VACKOVÁ a Helena JALOŠEVSKÁ.** Správná hračka pro dítě i pro přírodu. České Budějovice: Rosa, 2015
21. **Ing. Josef MACHÁŇ.** Výroba obalů I. Štětí: SOŠ a VOŠ obalové techniky Štětí, 1998. 363 s. ISBN 80-86343-01-4.
22. **Margaret MARK, Carol PEARSON,** Hrdina nebo psanec, ISBN 978-80-265-0027-8

8 SEZNAM OBRAZOVÝCH PŘÍLOH

- Obr. č. 1: *V případě hlavy draka jsem rozfázoval čas přípravy na více bloků.*
- Obr. č. 2: *Naopak loď měla být hotova velmi rychle, aby si děti mohly ihned hrát.*
- Obr. č. 3: *Leolandia.com, VW Beetle, Jeep, letadlo*
- Obr. č. 4: *Hračky Ladislava Sutnara, cca 1930*
- Obr. č. 5: *Hračky Libuše Niklové, cca 1960*
- Obr. č. 6: *100 Wooden Toy Cars from 100 Designers*
- Obr. č. 7: *<http://cartonpapa.com>*
- Obr. č. 8: *děti si hrají s tanky*
- Obr. č. 9, 10, 11: *zdroj www.budsies.com*
- Obr. č. 12, 13: *zdroj www.ikea.com*
- Obr. č. 14, 15: *zdroj <http://masahiro-minami.com/portfolio/tsuchinoco>*
- Obr. č. 16: *První ilustrovaná krabice cca 1950–1953*
- Obr. č. 17: *Godtfredovy děti na firemní litografii, 1953, 1955*
- Obr. 18: *Vývoj krabic a log společnosti LEGO*
- Obr. 19: *Vývoj loga společnosti Toys R us*
- Obr. 20: *Základní verze loga vs hravější verze, souhrn korporátních tiskovin*
- Obr. 21: *Produkty We YouThings*
- Obr. 22: *Produkty RP Toys*
- Obr. 23: *Produkty GIGI Blocks*
- Obr. 24: *Logo a produkty FlatOut Frankie*
- Obr. č. 25: *Popis prvních návrhů*
- Obr. č. 26: *Popis dalšího konceptu*
- Obr. č. 27: *Popis slepé cesty*
- Obr. č. 28 a 29: *Skici k realizaci.*
- Obr. č. 30 a 31: *Další skici k realizaci*
- Obr. č. 32: *Vzniká myšlenka realizovat i tank*
- Obr. č. 33: *Varianta letadlo, první skici kol a volantu...*
- Obr. č. 34: *Náměty dalších variant vozítka.*
- Obr. č. 35: *První pokus o patažení pláště na kostru.*
- Obr. č. 36: *Testované subjekty v akci, verze 1 po týdnu, pevnější verze 2*
- Obr. č. 37: *Tabulka velikostí dítěte.*
- Obr. č. 38: *Nákres skladby vlnité lepenky.*
- Obr. č. 39: *Starší verze velikostní studie se spoji v horní i spodní části.*
- Obr. č. 40: *Novější verze s řešením napojení horní části.*
- Obr. č. 41: *Verze s pokusy uchycení bočnice.*

- Obr. č. 42:** *Pokusy s výřezy otvorů na kola.*
- Obr. č. 43 a 44:** *Vysvětlivky funkcí, pokus umístit šle na verzi letadla.*
- Obr. č. 45, 46, 47:** *Zleva: 3D výtisk – prototyp šroubu, Preforma, uřezaný šroub z preformy*
- Obr. č. 48:** *Zleva: PET šrouby, děrovačka, letadlo vyrobené z produktů EKO-AKTO*
- Obr. č. 49:** *Zmenšení množství koleček.*
- Obr. č. 50:** *Volant také doznal vývoje. Budíky jsem přenesl na trup.*
- Obr. č. 51:** *Verze letadlo.*
- Obr. č. 52:** *Verze auto.*
- Obr. č. 53:** *Verze tank.*
- Obr. č. 54:** *Verze raketa.*
- Obr. č. 55, 56, 57, 58, níže 59:** *Upravený bod 1, bod 2, bod 3 a bod 5. Níže: zatěžkávací testy.*
- Obr. č. 60:** *Archetypy značek.*
- Obr. č. 61:** *Logo na hračce.*
- Obr. č. 62:** *Základní podoba loga.*
- Obr. č. 63:** *Barevné variace.*
- Obr. č. 64:** *Různé podoby loga.*
- Obr. č. 65:** *Některé prvky vizuálního stylu.*
- Obr. č. 66:** *Vizitky, případně visačky. Logo vyseknuté pozitivně.*
- Obr. č. 67:** *Obálky a hlavičkový papír.*
- Obr. č. 68:** *Použité písmo*
- Obr. č. 69:** *Příklady prvních aplikací písma na plakáty.*
- Obr. č. 70:** *Další možnost jak pracovat s kartonovým plakátem.*