

# Vizuální identita a propagace šachového turnaje

Jakub Marek

---

Diplomová práce  
2024



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ateliér Digitální design

Akademický rok: 2023/2024

# ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Jakub Marek**  
Osobní číslo: **K21284**  
Studijní program: **N0212A310007 Multimédia a design**  
Specializace: **Digitální design**  
Forma studia: **Prezenční**  
Téma práce: **Vizuální identita a propagace šachového turnaje**

## Zásady pro vypracování

1. Rešerše inspiračních zdrojů vztahujících se k tématu práce
  2. Vlastní analýza poznatků pro následnou práci s tématem
  3. Variantní návrhy řešení
  4. Postup zpracování vybrané varianty řešení
  5. Výsledek v podobě kompletní vizuální identity turnaje
- a) teoretická část v rozsahu 30 – 35 normostran textu  
b) prototyp nebo funkční model nebo fyzický model v měřítku 1:1, 1:2, 1:3, 1:5, 1:10 podle charakteru projektu a konzultace s vedoucím práce  
c) grafická prezentace v rozsahu minimálně 3,5 m<sup>2</sup>

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

**Seznam doporučené literatury:**

FORD, Rob, WIEDEMANN, Julius, ed. *Web design: the evolution of the digital world 1990 – today*. [Köln]: Taschen, [2019], 639 s. ISBN 978-3-8365-7267-5.  
KRUG, Steve. *Web design – nenutíte uživatele přemýšlet!*. Brno: Computer Press, 2003, viii, 144 s. ISBN 8072268929.  
SHAUGHNESSY, Adrian. *Graphic design: a user's manual*. London: Laurence King Publishers, 2009, 320 s. ISBN 9781856695916.  
STANÍČEK, Petr. *Dobrý designér to všechno ví!*. I. vydání. Kamenné Žehrovice: vydáno vlastním nákladem autora, 2016, 306 s. ISBN 9788026094272.

Vedoucí diplomové práce: **MgA. Václav Skácel**  
Ateliér Digitální design

Datum zadání diplomové práce: **1. listopadu 2023**  
Termín odevzdání diplomové práce: **17. května 2024**



---

**Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.**  
děkan

**MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.**  
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. března 2024

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Prohlašuji, že:

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

Ve Zlíně dne: 10. 5. 2024

Jméno a příjmení studenta: JAKUB MAREK

podpis studenta

## **ABSTRAKT**

Cílem této diplomové práce je vytvoření funkční vizuální identity a propagace pro v minulém roce obnovený tradiční šachový turnaj ve Znojmě zvaný Znojemská rotunda, a posunout ho díky cílené vizuálně zajímavé vizuální identitě a propagaci mezi špičku v rámci podobných akcí na území České republiky s mezinárodní účastí společně s velmistry atp. Společně s tímto je také cílem práce ukázat cestu dalším podobným šachovým akcím, které jsou ve svém grafickém a vizuálním pojetí často až příliš konzervativní, k tomu, aby celková, nejen šachová, úroveň těchto akcí mohla dále růst.

Šachy, web, vizuální identita, propagace

## **ABSTRACT**

The aim of this diploma thesis is to create a functional visual identity and promotion for the traditional chess tournament in Znojmo called Znojemská rotunda, which has been renewed last year, and to move it, thanks to a targeted visually interesting visual identity and promotion, to the top among similar events in the territory of the Czech Republic with international participation together with grandmasters etc. Together with this, the aim of the work is to show the way to other similar chess events, which are often too conservative in their graphic and visual concept, so that the overall, not only chess, level of these events can continue to grow.

Chess, web, visual identity, propagation

Rád bych poděkoval vedoucímu mé práce MgA. Václavu Skácelovi za užitečné rady při směřování a formování mé práce, obohacující postřehy a odborné vedení a MgA. Dagmar Jahodové za vypracování oponentury. Dále pak Zdeňku Kavanovi za korekce teoretické části diplomové práce, a v neposlední řadě své rodině a přátelům, bez jejichž podpory bych se vůbec nemusel k diplomové práci a jejímu zdárnému dokončení dopracovat.

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

## OBSAH

<b>I</b>	<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>II</b>	<b>TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>10</b>
<b>1</b>	<b>HISTORIE ŠACHU VE ZNOJMĚ A STRUČNÉ VYMEZENÍ POJMŮ</b> .....	<b>11</b>
1.1	TURNAJ ZNOJEMSKÁ ROTUNDA.....	12
1.1.1	Současnost.....	12
1.1.2	Budoucnost.....	12
1.2	VIZUÁLNÍ IDENTITA.....	13
1.2.1	Logo .....	13
1.2.2	Barvy a barevnost.....	14
1.2.3	Typografie .....	14
1.2.4	Doplňkové prvky (Ilustrace, fotografie...) .....	14
1.3	ZPŮSOBY A DRUHY PROPAGACE .....	15
<b>2</b>	<b>ANALÝZA SOUČASNÝCH TEMATICKY ZAMĚŘENÝCH WEBŮ, VIZUÁLNÍCH IDENTIT A PROPAGACE</b> .....	<b>17</b>
2.1	AKCE A SUBJEKTY SE ŠACHOVOU TEMATIKOU .....	18
2.1.1	Prague International Chess Festival .....	18
2.1.2	Jihomoravský šachový svaz .....	21
2.1.3	Šachový svaz České republiky .....	23
2.1.4	CZECH OPEN Pardubice .....	25
2.1.5	OPEN KLATOVY .....	27
2.1.6	Šachový festival Plzeň .....	29
2.1.7	Grand Chess Tour .....	30
2.1.8	FIDE – International Chess Federation.....	32
2.1.9	TATA STEEL CHESS.....	35
2.1.10	Znojemská rotunda OPEN 2023 .....	37
2.1.11	Candidates Tournament .....	38
2.2	SPORTOVNÍ AKCE A SUBJEKTY BEZ ŠACHOVÉ TEMATIKY .....	40
2.2.1	Australian OPEN.....	41
2.2.2	French OPEN (Roland Garros) .....	43
2.2.3	Formule 1 .....	45
2.2.4	Olympics.com .....	46
2.2.5	Le Tour de France .....	48
2.2.6	NBA .....	49
2.2.7	FIFA World Cup Qatar 2022 .....	52
<b>3</b>	<b>SOUČASNÉ WEBOVÉ TRENDY</b> .....	<b>55</b>
3.1	INTERAKTIVITA A PERSONALIZACE WEBU .....	56
3.2	DŮRAZ NA RYCHLOST A VÝKON .....	56
3.3	RESPONZIVITA.....	57
3.4	AUDIO A VIDEO OBSAH.....	58
3.5	VIRTUÁLNÍ A ROZŠÍŘENÁ REALITA .....	58

3.6	MINIMALISTICKÝ DESIGN .....	59
3.7	BEZPEČNOST A OCHRANA OSOBNÍCH ÚDAJŮ .....	60
<b>4</b>	<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>61</b>
<b>III</b>	<b>PRAKTICKÁ ČÁST .....</b>	<b>63</b>
<b>5</b>	<b>O PROJEKTU .....</b>	<b>64</b>
5.1	CÍL PROJEKTU .....	64
5.2	CÍLOVÁ SKUPINA .....	64
<b>6</b>	<b>UŽIVATELSKÝ VÝZKUM .....</b>	<b>65</b>
6.1	POPIS .....	65
6.2	CÍL VÝZKUMU .....	65
6.3	RESPONDENTI .....	65
6.4	OTÁZKY .....	66
6.5	VÝSLEDEK VÝZKUMU .....	67
6.6	ZÁVĚR VÝZKUMU .....	68
<b>7</b>	<b>INSPIRACE, KONCEPCE .....</b>	<b>69</b>
7.1	INSPIRACE .....	69
7.2	KONCEPCE .....	69
<b>8</b>	<b>POSTUP PRÁCE .....</b>	<b>71</b>
8.1	PRVNÍ FÁZE – NÁVRHY, ZKOUŠKY, SKICI, PŘEMÝŠLENÍ .....	71
8.2	DRUHÁ FÁZE – FORMOVÁNÍ .....	73
8.3	TŘETÍ FÁZE – PREFINÁLNÍ PODOBA VIZUÁLU A ÚPRAVY .....	75
8.4	ČTVRTÁ FÁZE – ZÁKLADNÍ APLIKACE VIZUÁLNÍ IDENTITY .....	77
8.5	PÁTÁ FÁZE – DALŠÍ APLIKACE IDENTITY, PROPAGACE, DLOUHODOBÝ CÍL .....	81
<b>IV</b>	<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>82</b>
<b>V</b>	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....</b>	<b>83</b>
<b>VI</b>	<b>SEZNAM POUŽITÝCH INTERNETOVÝCH ZDROJŮ .....</b>	<b>84</b>
<b>VII</b>	<b>SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK .....</b>	<b>89</b>
<b>VIII</b>	<b>SEZNAM OBRÁZKŮ .....</b>	<b>90</b>



## ÚVOD

Vzhledem k velmi dlouhé historii šachu ve Znojmě, společně s konáním turnajů ve vážných partiích i jiných časových formátech šachu, jichž jsem se účastnil, nebylo těžké si téma diplomové práce zvolit. Ve Znojmě byla dlouhá tradice turnaje Znojemská rotunda, který se vždy konal na konci letních prázdnin a z něhož mám nejednu krásnou vzpomínku na své počátky u této královské hry. Bohužel turnaj již posledních pár let ležel naprosto ladem s nezájmem kvůli neúspěchu posledních zhruba 5 ročníků v letech 2011-2016, které se v důsledku špatné organizace, malému cenovému fondu a nevyužití genia loci Znojma postupně propadaly až na samé dno. Díky tomuto časovému odstupu jsme společně s přáteli začali uvažovat o obnově turnaje a jeho posunutí na šachový festival, který by pod sebou sdružoval několik časových formátů hry, právě tak i okolí a možností, které město nabízí. Vrhł jsem se do tohoto úkolu se vši vervou jak v rovině, jež bude prezentována na následujících stranách ve vizuální identitě a propagaci, tak i v celé organizační struktuře, která mi dala nevšední možnost být sám sobě druhým rokem v organizaci pánem. Samozřejmě to nebylo zadarmo, ovšem celkově mi práce přinesla spoustu zajímavých pohledů na šachové problémy z hlediska vizuálů jednotlivých akcí, a i složitosti zařizování a organizování celé akce, jež by pro první ročníky měla být krajského rozměru s mezinárodní účastí, ovšem do budoucna má veliký potenciál se právě díky kvalitnímu vizuálu a dobré propagaci dostat do popředí šachových akcí konaných na českém území.

# **I      TEORETICKÁ ČÁST**

# 1 HISTORIE ŠACHU VE ZNOJMĚ A STRUČNÉ VYMEZENÍ

## POJMŮ

Celá historie šachů ve Znojmě má velmi dlouhého trvání již od konce 19. století, kdy se ve Znojmě konalo několik významných turnajů i včetně neoficiálního mistrovství Rakouska-Uherska, ovšem pro účely této práce budou nejdůležitějšími milníky založení prvního šachového klubu v roce 1920 TJ Znojmo, který zanikl sloučením s místním SK GPOA Znojmo v roce 2022, návštěva mnoha významných šachistů v období první republiky v čele s tehdejším mistrem světa Alexandrem Aljechinem z Francie, který zde odehrál simultánní partie nebo například, ještě z předválečné éry, konání meziměstských i mezistátních zápasů za účasti znojemských hráčů (např. velmi silnému Brnu, Jihlavě, ale i proti Vídni, která v té době byla pravděpodobně nejsilnější šachovou baštou v Evropě). Po druhé světové válce nastalo obrození šachových struktur a začaly se opětovně konat mezistátní zápasy s Hollabrunem, Stockerau i Vídni z Rakouska, jež ustály i pád železné opony. V roce 1980 se ve Znojmě konalo mistrovství ČSR jednotlivců ku příležitosti oslav 60. výročí založení šachového klubu TJ ve Znojmě a pravděpodobně se dodnes jedná o největší šachovou akci, která se ve Znojmě jednorázově konala. Na toto mistrovství navázala o několik let později v roce 1986 Znojemská Královna a Královnička, která byla po celou dobu své existence hrána jako MČR (MČSR) žen a dívek v rapid šachu. Tato tradice však byla ukončena v roce 2021 po 35 letech působení v jediném městě a aktuálně se po výběrových řízeních koná v různých městech napříč ČR. V pravděpodobně nejlepším období pro šachy ve Znojmě, v 90. letech minulého století, vzniká v roce 1996 další turnaj, pro tuto práci nejrelevantnější, a to Znojemská rotunda. Aktuálně se ve Znojmě hraje nejvýše druhá šachová liga a nižší krajské soutěže. Členská znojemská základna čítá 62 aktivních členů, v celém okresu se pohybuje okolo 100 hráčů všech věkových kategorií.

## **1.1 Turnaj Znojemská rotunda**

Jak je výše zmíněno, nejrelevantnější turnaj, na který se ve své práci zaměřuji, si prožil velmi turbulentní období vrcholů, pádu, a určité stagnace. Zprvu, ve velkém nadšení byl velmi vyhledávanou zálibou pro šachisty nejen v České republice, ale i ze Slovenska, Rakouska, a jiných zemí. V největší slávě se turnaje rozděleného na dvě skupiny účastnilo 85 hráčů. Nutno podotknout, že na svoji dobu, i aktuální počty, se jedná o velmi pěknou účast na podobné akci. Stejně tak je dobré zmínit, že se jednalo o období turnaje bez jakékoliv jiné propagace než osobní prezentace zkušeností hráči, jež se turnaje účastnili. Postupem času, a i díky tomu, že se nikdo z organizátorů nevěnoval akci na profesionální úrovni, a přistupovalo se k ní jako k volnočasové aktivitě, to na turnaji bylo znát. V období propagace a zviditelnění, a hlavně větší kumulace a kolize s ostatními šachovými akcemi začal strádat a celková účast se snižovala, především po roce 2010, až na konečných 16 účastníků v posledním ročníku, což by v tu chvíli mohl překonat prakticky jakýkoliv klubový přebor.

### **1.1.1 Současnost**

V současné době je v plné fázi příprav druhý obnovený ročník akce, který se bude konat od 22. 6. do 30. 6. 2024, je krajským přeborem všech kategorií JmŠS. Loňský ročník přilákal 72 hráčů, na aktuální je nahlášeno již přes 110 hráčů a ještě přihlášky nejsou uzavřeny, takže se dá říci, že tradice byla úspěšně obnovena.

### **1.1.2 Budoucnost**

Budoucnost turnaje se oproti aktuálnímu stavu zdá být pozitivní, jelikož podle posledních jednání jak s městem vedeným starostkou Ivanou Solařovou, tak i ostatními subjekty a veřejně činnými osobami (např. senátorem Parlamentu ČR za Znojemsko Tomášem Třetinou), panuje shoda na udržení a podpoře tohoto turnaje/festivalu. V aktuálním ročníku

dle organizátorů budou probíhat celkově čtyři samostatné turnaje v různých časových tempech, ovšem do budoucna, zhruba do pěti let, by měly přibýt turnaje v dalších formátech, případně i tzv. Fischerovy šachy. Celá organizace má rovněž za účel vybudovat strukturu pro udržitelné pořádání turnajů do budoucích let, a i obnovení další znojenské tradice v podobě Znojenské Královny a Královničky v dohledné době, ke které již vše směřuje pro rok 2025.

## 1.2 Vizualní identita

„Stanovte koncept! Jestliže nemáte co sdělit, nemáte příběh, myšlenku, nebo vám chybí určitá potřebná zkušenost, výsledkem nebude grafický design. Je jedno, jak úžasně nějaká věc na pohled vypadá, pokud v sobě nemá „něco“. Nazývejme to sdělení, poselství. Bez ní je to jen prázdná skořápka, i když, pravda, krásná.“<sup>1</sup>

„Vizuální identita je jednou z nejdůležitějších složek firemní identity. Pomáhá vytvářet vnímání značky a umožňuje zákazníkům snadno identifikovat společnost.“<sup>2</sup>

„Může obsahovat mnoho prvků, jako jsou logo, barvy, typografie, grafické prvky, fotografie a ilustrace. Každý z těchto prvků může mít svůj vlastní význam a použití, ale dohromady tvoří vizuální styl společnosti. Důležité je, aby byla vizuální identita konzistentní a odpovídala hodnotám a cílům společnosti.“<sup>3</sup>

### 1.2.1 Logo

„Logo je klíčovým prvkem vizuální identity, který slouží k identifikaci a zapamatování si značky. Jeho účelem je vyjádřit vizuálně jedinečný charakter a hodnoty značky, a to

---

<sup>1</sup> SAMARA, Timothy. Grafický design: základní pravidla a způsoby jejich porušování. V Praze: Slovart, 2008. s. 10. ISBN 978-80-7391-030-3. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:66f5e699-9ab6-4786-9251-6ec6351704d2>

<sup>2</sup> RAND, Paul; PLACE, Michael C. Corporate Identity. New York: Princeton Architectural Press, 1993. ISBN 1-56898-080-0.

<sup>3</sup> SEDDON, Tony. Vizuální komunikace. Praha: Slovart, 2012. ISBN 978-80-7209-961-3.

prostřednictvím jednoduchého, snadno zapamatovatelného a esteticky přitažlivého grafického prvku." <sup>4</sup>

### **1.2.2 Barvy a barevnost**

„Barvy jsou klíčovou součástí identity, protože mají velký vliv na emoční vnímání a působení značky. Správná barevnost může být pro zákazníky klíčovým rozhodovacím faktorem při výběru zboží a služeb. Značky také používají specifické barvy pro vyjádření svých hodnot." <sup>5</sup>

### **1.2.3 Typografie**

„Typografie je důležitým prvkem vizuální identity, protože písmo a jeho uspořádání mají velký vliv na vnímání a působení značky. Výběr konkrétního písma a jeho použití ve správné velikosti a barvě může výrazně ovlivnit celkový dojem ze značky či služby.“ <sup>6</sup>

### **1.2.4 Doplnkové prvky (Ilustrace, fotografie...)**

„Kromě písma, barev a loga mohou být doplňkové prvky, jako jsou ilustrace, fotografie nebo grafické prvky, důležitou součástí vizuální identity značky. Tyto prvky mohou pomoci vyjádřit specifické hodnoty a vytvořit konzistentní vzhled napříč všemi komunikačními kanály. Důležité je však dbát na to, aby byly tyto prvky v souladu s celkovým vizuálním stylem značky." <sup>7</sup>

Animace jsou dobré zejména z následujících sedmi důvodů. Z důvodu zobrazení více prvků, znázornění informačního prostoru, ilustrace změny v čase, znásobení obsahu

---

<sup>4</sup> Kotler, P. a Keller, K. L. Marketing management. Praha: Grada, 2013, s. 224. ISBN 978-80-247-4150-5

<sup>5</sup> Kotler, P. a Keller, K. L. Marketing management. Praha: Grada, 2013, s. 224. ISBN 978-80-247-4150-5

<sup>6</sup> Kotler, P. a Keller, K. L. Marketing management. Praha: Grada, 2013, s. 224. ISBN 978-80-247-4150-5

<sup>7</sup> Aaker, D. A. Building Strong Brands. New York: Free Press, 2011, s. 112. ISBN 978-14-516-7475-0

plochy, obohacení grafické podoby stránky, zobrazení trojrozměrných struktur a upoutání pozornosti.<sup>8</sup>

Doplňkové prvky obecně zastávají důležitou úlohu pro prvotní rozlišení mezi značkami a službami a jejich vnímáním si o této značce společně v kombinaci s předchozími prvky utváříme jedinečný dojem a pocit, který je jen velmi těžko přenositelný mezi další jednotlivce, kteří stejnou věc vnímají také individuálně, a mohou ji tedy vnímat zcela odlišně.

### **1.3 Způsoby a druhy propagace**

"Propagace je nezbytná pro informování zákazníků a obchodních partnerů o firmě a jejích produktech nebo službách. Zahrnuje řadu různých nástrojů, jako jsou reklama, veletrhy, sponzoring, přímý marketing, public relations a další. Důležité je vybrat správnou kombinaci nástrojů propagace, aby byla efektivní a aby dosáhla zamýšlených cílů"<sup>9</sup>

Každá marketingová propagační kampaň je vždy unikátní podle produktu, který se snaží propagovat vůči své cílové skupině. Nejčastějšími místy a způsoby, jak kampaně v dnešní době probíhají, jsou sociální sítě, a média obecně. Ať už rozhlasová, jež jsou v dnešní době na ústupu, stejně tak televizní, stále tvoří podstatnou část kampaní. Dalšími možnostmi jsou e-mailové kampaně – direct mail, obchodní sdělení apod., tak to mohou být i různé veřejné prezentace projektu či služeb, např. letáková kampaň, vylepování plakátů a billboardů či účast na různých veletrzích a přednáškách dané problematiky.

---

<sup>8</sup> NIELSEN Jakob, Web.Design, Praha: Softpress, 2002, s. 382. ISBN 80-86497-27-5

<sup>9</sup> Kotler, P. a Keller, K. L. Marketing management. Praha: Grada, 2013, s. 400. ISBN 978-80-247-4150-5

Vždy je na začátku tvorby podobné kampaně nutné si určit cílovou skupinu, kterou se danou kampaní snažíme oslovit a přilákat pozornost. Nedílnou součástí v dnešní době pro rozsáhlejší marketingový záměr při dostatečném množství dat je jistě personalizace, ať už pomocí zjištění lokace cílového subjektu (jiné kampaně např. pro Českou republiku a jiné pro Německo), tak i personalizace vyloženě osobní, která může zasáhnout subjekt napřímo v období, kdy má největší pravděpodobnost si konkrétní službu či produkt zakoupit.



## **2 ANALÝZA SOUČASNÝCH TEMATICKY ZAMĚŘENÝCH WEBŮ, VIZUÁLNÍCH IDENTIT A PROPAGACE**

Celou následující část jsem se rozhodl rozdělit na dvě tematicky podobné, ale zároveň rozdílné části. V první se zabývám problematikou současných webů, vizuálních identit a propagace se šachovým zaměřením, které je mému tématu nejbližší a ve kterém, až na výjimky, najdeme spíše průměrné, až velmi podprůměrné vizuální. Obecně vzato by se dalo poznamenat, že celková šachová komunita je podle vizuálů velmi konzervativní, ovšem toto jde v kontrastu s mojí osobní bohatou zkušeností v šachovém prostoru, kde je zájem po inovacích, leč velmi malá vůle k jejich implementaci, zvláště když např. starý web, byť není vizuálně ani uživatelsky přívětivý, funguje. Co se týče vizuální identity, tak v českém prostředí ve spojení s šachy o ní prakticky nemůže být řeč. Celkově je komunikace nejednotná a nekonzistentní napříč platformami i médii.

Druhou část jsem věnoval akcím typu turnaj či soutěž bez šachové tematiky, například tenisová klání atp., které jsem se snažil dát do kontrastu s předešlými šachovými díly jako ukázkou postupné profesionalizace ostatních druhů sportů, jež díky ní postupně získávaly finance na zlepšování nejen svých struktur, ale i celkové komunikace směrem ven ze sportovně uzavřené komunity ke světu. Osobně jsem v nich viděl veliký potenciál, jak by se dal vizuální styl, propagace a web šachové akce posunout na úroveň, která by splňovala jak standardy, co se uživatelské přívětivosti týče, tak i určitě vizuální líbivosti, která hraje neméně důležitou roli. V této části probíhá i větší zaměření na celkovou vizuální identitu a práci s ní v oblastech i jiných než webové prezentace, jelikož jsou součástí této části akce,

kteře mají opravdu celosvětový dopad, tudíž se musely na nastalou situaci z vizuální komunikace adaptovat a jsou tedy logicky potenciální inspirací pro šachové prostředí.

Z porovnání a z jednotlivých přístupů jsem poté v praktické části vyvodil závěry relevantní pro moji další práci na tomto projektu.

V knize *K čemu je grafický design?* zmiňuje autorka mimo jiné i důraz na autentičnost v rámci propagace v sekci reklamních agentur:

„Díky netradičním přístupům a metodám, jako je například používání černého humoru, plynulé využití četných vysílacích kanálů, a v neposlední řadě objevení a ovládnutí virálního potenciálu internetové sítě se tyto mladší moderní firmy odlišují od ostatních. Nejzajímavější z těchto agentur jsou potom ty, které postavily design do centra své filozofie.“<sup>10</sup>

## **2.1 Akce a subjekty se šachovou tematikou**

### **2.1.1 Prague International Chess Festival**

Webové stránky pro Prague International Chess Festival jsou možná dobře navrženy, ale mají zásadní nedostatky v profesionalitě provedení a designu, který sice na první pohled vytváří pozitivní dojem na uživatele a použité styly jsou v souladu s aktuálními designovými trendy a přispívají k celkovému estetickému dojmu stránky, ovšem celková nesourodost z nich činí spíše hůře použitelné stránky v průběhu času.

Co se týče uživatelské přívětivosti UI a UX designu, stránka nabízí jednoduchou a intuitivní navigaci. Informace jsou uspořádány přehledně a uživatelé mohou relativně

---

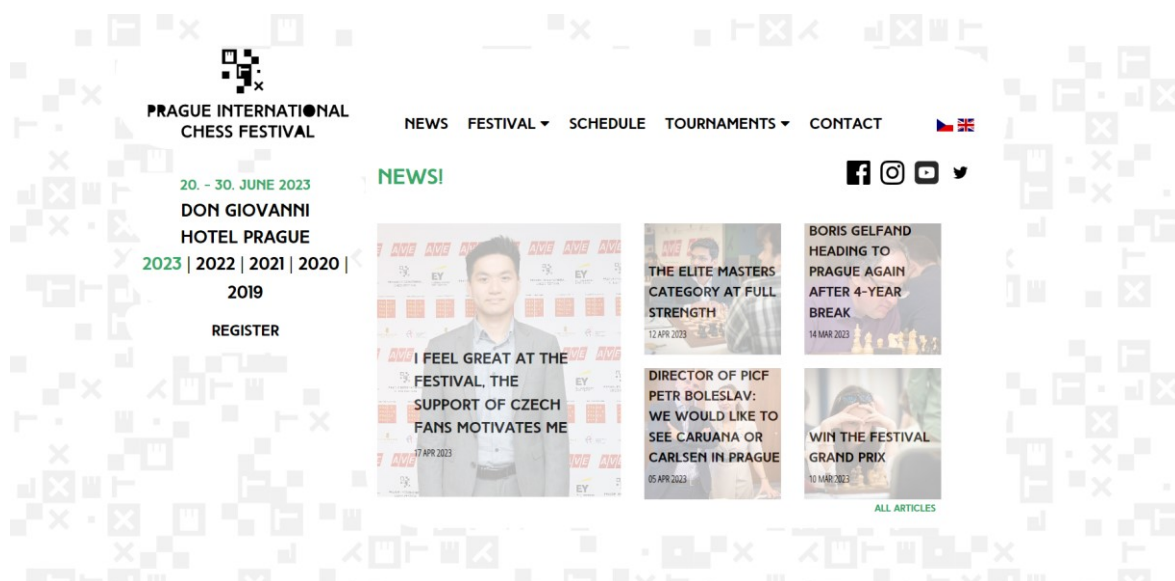
<sup>10</sup> TWEMLOW Alice, *K čemu je grafický design?*, Praha: Slovart, s. 256, ISBN 978-80-7391-027-3

snadno najít to, co hledají. Rozvržení stránky je logické a responzivní design zajišťuje, že stránka se správně zobrazuje na všech zařízeních. Jedním dechem je ovšem nutné dodat, že postupným užíváním stránek mizí prvotní, relativně příjemný dojem oproti ostatním šachovým stránkám a uživatel objevuje mnoho chyb a nesouladů, které stránku velmi limitují jak po uživatelské zkušenosti, tak i vizuálem.

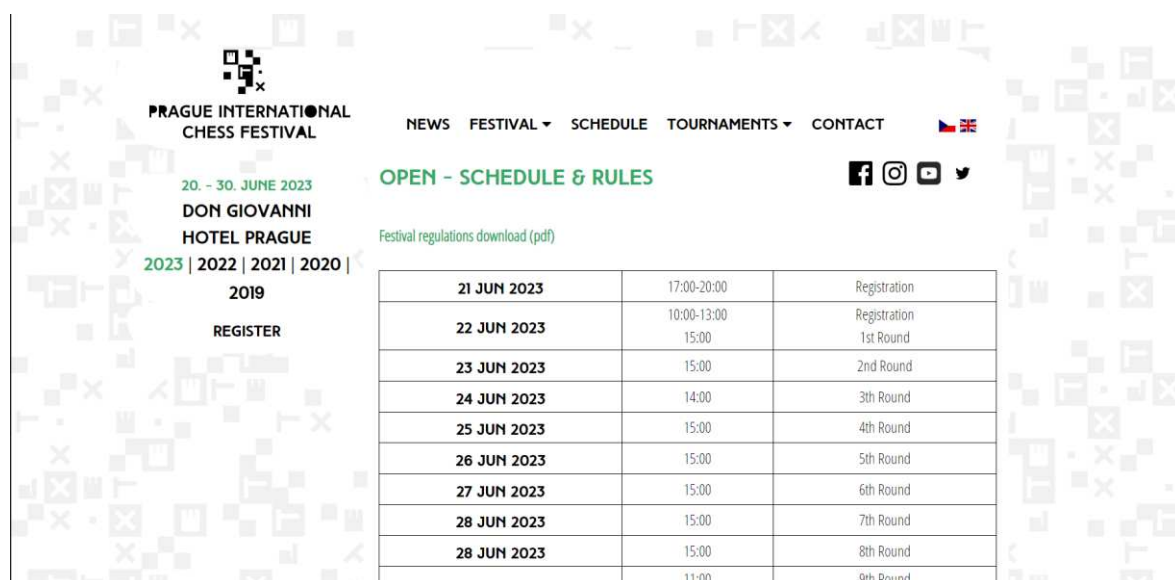
Přístupnost stránky je dobrá práce s použitím dostupných prostředků, jako jsou alternativní texty pro obrázky a zřetelný kontrast.

Z hlediska výkonu stránky, testování ukázalo, že stránka má poměrně pomalé načítání. Při procházení stránky byl navíc zaznamenán v některých momentech načítání více obsahu velmi neplynulý chod, což může mít vliv na uživatelský zážitek.

Celkově lze říct, že webová stránka Prague Chess Festival 2022 má určitou kvalitu, uživatelsky relativně přívětivé rozhraní a vcelku dobrou přístupnost, ale trápí ji neduhy často spojené s urychleným spuštěním stránek bez předchozí optimalizace, jejich nedostatečnou připraveností pro další přidávaný obsah v průběhu ročníků, který velmi ubírá na celkové atraktivitě a přehlednosti. Vzhledem k výkonu stránky by bylo vhodné provést další optimalizace pro dosažení co nejlepšího uživatelského zážitku.



Obrázek 1 – Ukázka webu Prague International Chess Festivalu – úvodní stránka<sup>11</sup>



Obrázek 2 – Ukázka webu Prague International Chess Festivalu – harmonogram akce<sup>12</sup>

<sup>11</sup> Prague Chess Festival. Redirecting to /en/2023 [online]. Dostupné z: <https://praguechessfestival.com/en/2023>

<sup>12</sup> Schedule | Prague Chess Festival. Redirecting to /en/2023 [online]. Dostupné z: <https://praguechessfestival.com/en/2023/clanek?id=315>

### 2.1.2 Jihomoravský šachový svaz

Po důkladném prozkoumání webové stránky <https://jmsschess.cz> jsem dospěl k několika zjištěním ohledně designového hlediska, použitých stylů, uživatelské přívětivosti UI a UX designu, přístupnosti a výkonu stránky.

Co se týče designu stránky, musím říct, že působí zastarale a neodpovídá moderním trendům v designu webových stránek. Barvy a celkový vzhled stránky působí mdle a nevýrazně. Navíc je zde velký počet textových bloků a málo obrázků, což snižuje atraktivitu stránky a může odradit uživatele.

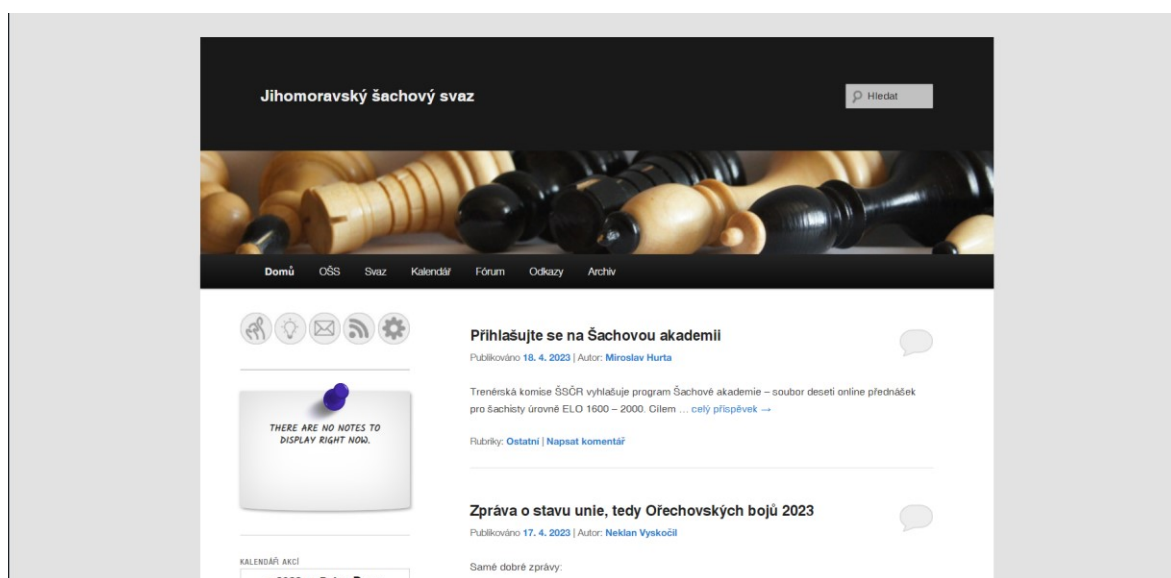
Použité styly jsou poměrně jednoduché a nepřinášejí do stránky žádné zvláštní vizuální prvky, které by mohly zaujmout uživatele. Některé z prvků, jako například tlačítka, mají nízký kontrast, což může být problematické pro uživatele s horším zrakem.

Co se týká uživatelské přívětivosti UI a UX designu, stránka má několik problémů. Například menu je poměrně nepřehledné v mobilní verzi a některé položky jsou špatně dohledatelné. Zároveň je zde obecně problém s responzivitou, jelikož stránka není plně responzivní a při zmenšení okna se některé prvky překrývají. Klasické, jen zmenšené, drop down menu v mobilní verzi působí na dnešní dobu nepoužitelně a až komicky.

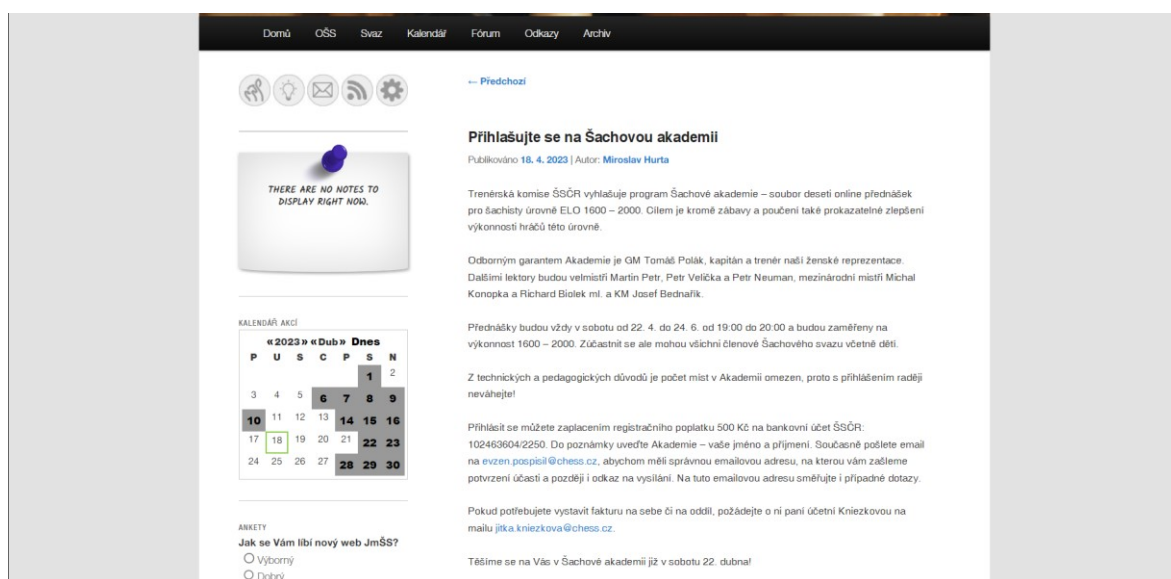
V oblasti přístupnosti stránka neobsahuje alternativní texty pro obrázky, což může být problematické pro uživatele se zrakovým postižením. Zároveň stránka nevyužívá dostatečně potenciál tagování a propojení, důsledkem čehož může ovlivnit indexaci stránky vyhledávači.

Svým výkonem byla stránka poměrně pomalá a načítala se déle, než by bylo optimální. To může odradit uživatele a vést až ke ztrátě návštěvnosti.

Celkově bych tedy řekl, že webová stránka má několik nedostatků v designu, použitých stylech, uživatelské přívětivosti, přístupnosti a výkonu. Souhrnně by se dalo hovořit o tom, že se díky uvedeným aspektům stává stránka nekonkurenceschopnou v aktuálním pojetí webdesignu.



Obrázek 3 – Ukázka webu JmŠS – úvodní stránka<sup>13</sup>



<sup>13</sup> Jihomoravský šachový svaz . Jihomoravský šachový svaz [online]. Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://jmsschess.cz>

### **2.1.3 Šachový svaz České republiky**

Web šachového svazu nabízí uživatelsky vcelku přívětivé rozhraní, které je relativně snadno ovladatelné a přehledné. Design stránky je jednoduchý a v souladu s celkovou vizuální identitou svazu, což zvyšuje důvěryhodnost a identifikovatelnost stránky. Nicméně, design stránky působí trochu zastarale i přesto, že se jedná o modernizovaný web v posledních dvou letech a mohl by být dotažen a vylepšen pro lepší vizuální zážitek uživatele.

Použití stylů a formátování textů je konzistentní a v souladu s běžnými standardy webového designu. Stránka je responzivní a přizpůsobuje se různým zařízením, což je důležité pro uživatele, kteří jí procházejí na mobilních telefonech nebo tabletech.

Uživatelská přívětivost UI a UX designu je na poměrně dobré úrovni, ačkoli by mohla být zlepšena. Například navigace po stránce není úplně intuitivní a některé položky v menu by mohly být zřetelnější a lépe popsány. Také některé části, jako například sekce o turnajích, by mohly být více strukturované pro lepší orientaci uživatelů. Osobně vidím potenciální problém v užití dvou položek menu, jednoho vertikálního, jednoho horizontálního, jelikož to může být velmi matoucí prvek. Na druhou stranu, vzhledem k množství obsahu, který stránka musí ze své podstaty nést, si myslím, že je to stále lepší řešení než snažit se veškerý obsah vměstnat do horizontální navigace.

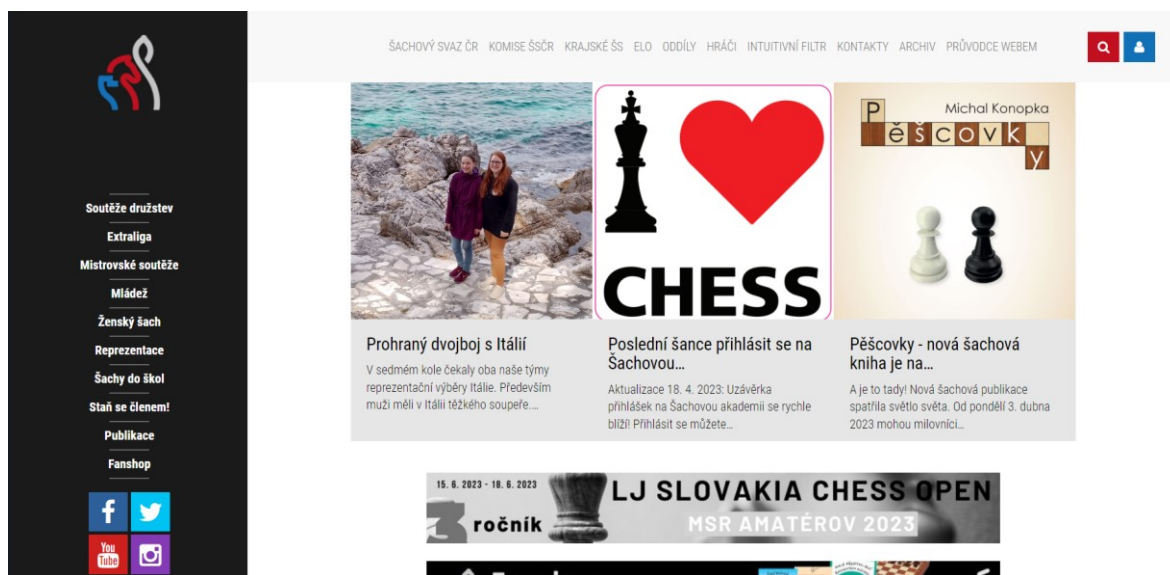
---

<sup>14</sup> Přihlašte se na Šachovou akademii | Jihomoravský šachový svaz . Jihomoravský šachový svaz [online]. Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://jmsschess.cz/2023/04/prihlasujte-se-na-sachovou-akademii/>

Přístupnost stránky je průměrná a by mohla být optimalizována pro uživatele s omezením zraku nebo sluchu, což by mohlo být dosaženo například přidáním popisů obrázků pro snadnější čtení pro čtečky obrazovky. U svazového webu toto vnímám o to intenzivněji, jelikož součástí celé komunity šachistů, kteří by se k informacím dostat chtěli, existuje nemalý počet podobně hendikepovaných.

Performance stránky je celkově dobrá, i když je i zde prostor pro zlepšení. Stránka má poměrně rychlý načítací čas, ale mohla by být optimalizována pro rychlejší odezvu a snížení počtu HTTP požadavků. Ovšem ve spojení s velkým množstvím údajů v databázích je odezva přijatelná.

Celkově lze říct, že webová stránka šachového svazu má dobrý základ a nabízí uživatelům očekávaný standard, avšak bez jakékoliv další přidané hodnoty či zážitku.



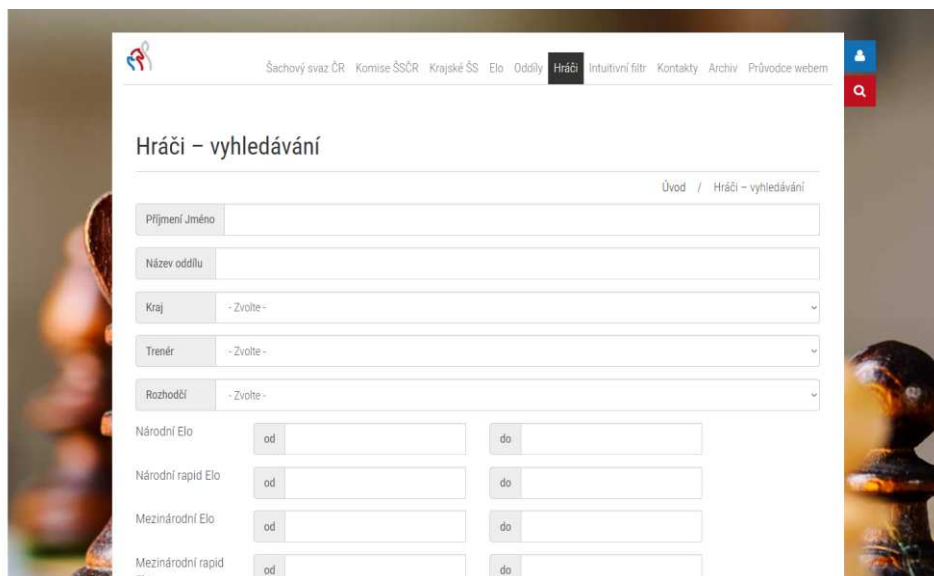
Obrázek 5 – Ukázka webu ŠSČR – úvodní stránka<sup>15</sup>

<sup>15</sup> Šachový svaz České republiky. Šachový svaz České republiky [online]. Copyright © 2018 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.chess.cz>





- Soutěže družstev
- Extraliga
- Mistrovské soutěže
- Mládež
- Ženský šach
- Reprezentace
- Šachy do škol
- Staň se členem!
- Publikace
- Fanshop



Obrázek 6 – Ukázka webu ŠSČR – vyhledávání<sup>16</sup>



- Soutěže družstev
- Extraliga
- Mistrovské soutěže
- Mládež
- Ženský šach
- Reprezentace
- Šachy do škol
- Staň se členem!
- Publikace
- Fanshop



Obrázek 7 – Ukázka webu ŠSČR – soutěže družstev<sup>17</sup>

## 2.1.4 CZECH OPEN Pardubice

Webová stránka Czech Open, což je pravděpodobně největší šachová a akce deskových her v celé republice, má design, který je v souladu s tématem a cílovou skupinou akce, tedy s

<sup>16</sup> Hráči – vyhledávání « Šachový svaz České republiky. Šachový svaz České republiky [online]. Copyright © 2018 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.chess.cz/hraci-vyhledavani/>

<sup>17</sup> Výběr kraje « Šachový svaz České republiky. Šachový svaz České republiky [online]. Copyright © 2018 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.chess.cz/souteze/vyber-kraje/>

šachovými turnaji, ovšem tam by v hodnocení byla asi jediná kladná zmínka. Použité barvy a typografie působí velmi zastarale. Design stránky je poněkud přeplněný a chaotický, a to může vést k nedostatečnému přehledu pro uživatele.

UI a UX design stránky bohužel zaznamenávají hned několik nedostatků. Například menu je složité a obtížně čitelné, neintuitivní. Kromě toho může být ovládání stránky pro uživatele zmatečné, zejména pokud se snaží najít určitou informaci, případně se k informaci vrátit, jelikož menu se po každém zanoření změní a na stránce se nenacházejí ustálené informace, u kterých by mohl mít uživatel jistotu, že se nepromění, tudíž je vystaven neustálému stresu a kontrolování, zda je tam, kde chtěl být, což ztěžuje orientaci. Především stránka zahrnuje velké množství informací a většina z nich není prezentována přehledně.

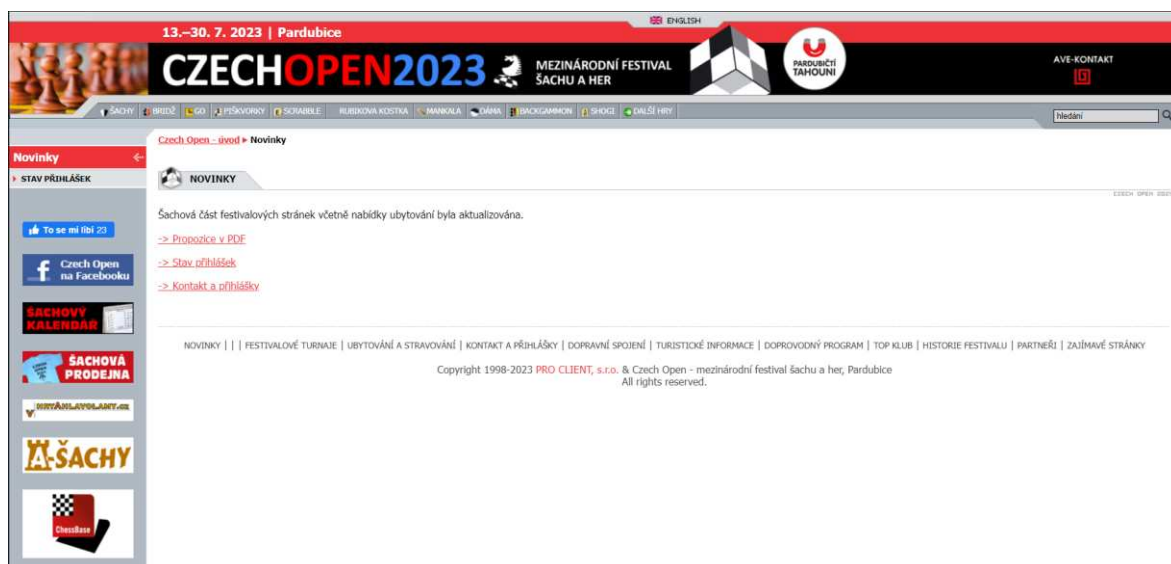
Co se týče přístupnosti, stránka sice obsahuje základní prvky pro ulehčení navigace pro uživatele se speciálními potřebami, leč některé prvky stále chybí. Například kontrast mezi textem a pozadím na některých místech není dostatečný pro uživatele s omezením zraku.

Performance stránky je průměrná, načítání obsahu stránky může být někdy pomalé. Obzvláště při použití pomalejšího internetového připojení se může stránka načítat velmi dlouho.

V celkovém hodnocení má stránka Czech Open velké nedostatky v oblasti UI a UX designu a přístupnosti a vypadá tak, jako kdyby od doby svého vzniku v roce 1998 neprošla výraznějšími změnami



Obrázek 8 – Ukázka webu CZECH OPEN 2023 – úvodní stránka<sup>18</sup>



Obrázek 9 – Ukázka webu CZECH OPEN 2023 – novinky<sup>19</sup>

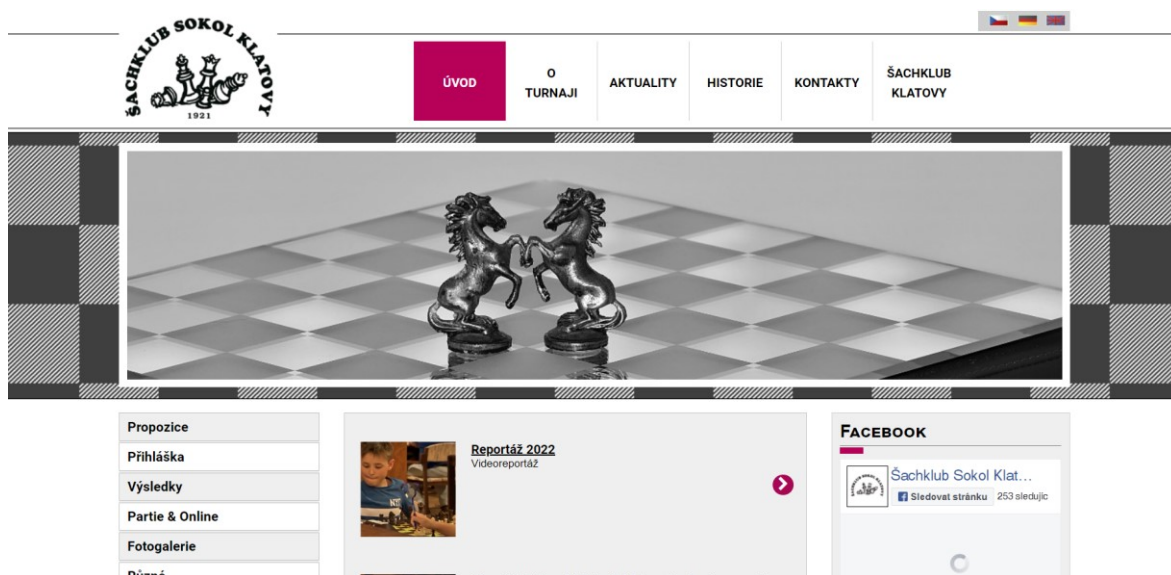
## 2.1.5 OPEN KLATOVY

Web turnaje OPEN KLATOVY je celkově poměrně jednoduchý, což může být v některých případech výhodou, avšak v tomto případě působí docela zastarale a nepřehledně. Design stránky není příliš moderní a stylizace se zdá být dost neúspěšná.

<sup>18</sup> Czech Open 2023. Czech Open 2023 [online]. Dostupné z: <https://www.czechopen.net>

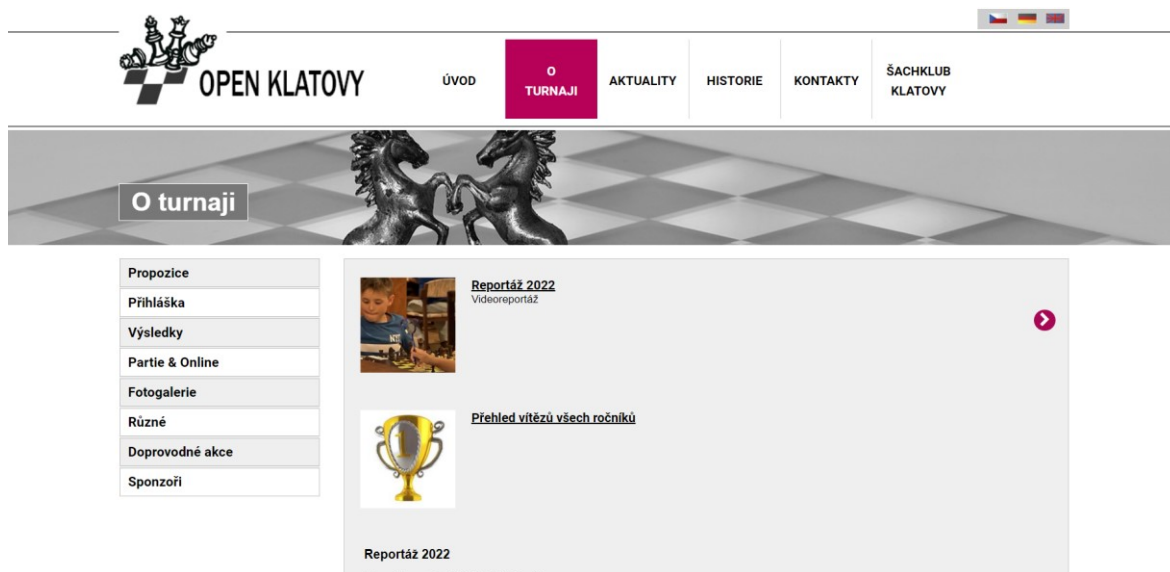
<sup>19</sup> Novinky | Czech Open 2023. Czech Open 2023 [online]. Dostupné z: <https://www.czechopen.net/cz/novinky/>

Navigace je umístěna v horní části stránky, stejně tak jako v levé části obrazovky, takže by mohla být přehlednější a snadněji ovladatelná. Uživatelská přívětivost by se dala vylepšit prakticky jakýmkoliv zásahem. Stránka působí nepřehledně a není úplně jasné, kde se nachází požadované informace. Přístupnost stránky je vcelku dobrá, i když se zdá, že textový obsah je rozložen v některých případech na příliš velké ploše, což může být obtížné pro uživatele s menším rozlišením obrazovky. Co se týče výkonu stránky, její načítání trvá delší dobu a některé prvky stránky se načítají pomaleji. Celkově by tedy mohlo dojít k vylepšení jak designu a stylizace, tak uživatelské přívětivosti a výkonu stránky.



Obrázek 10 – Ukázka webu OPEN KLATOVY – úvodní strana<sup>20</sup>

<sup>20</sup> OPEN KLATOVY, Šachklub Sokol Klatovy, [online]. Dostupné z: <https://www.openklatovy.cz/openklatovy/default.asp>



Obrázek 11 – Ukázka webu OPEN KLATOVY – sekce o turnaji s ukázkou článku<sup>21</sup>

### 2.1.6 Šachový festival Plzeň

Stránky turnaje v Plzni mají několik závažných nedostatků a problematických oblastí, které by bylo potřeba zlepšit, aby poskytovaly uživatelům lepší zážitek.

Design stránky působí velmi zastarale a neatraktivně, což může odradit návštěvníky. Barvy a použitá typografie nejsou příliš vkusné a harmonické a přispívají k dojmu amatérského vzhledu stránky.

Uživatelská přívětivost je také problematická. Stránka je zmatečná a nepřehledná, čímž může uživatele dezorientovat. Navigace není příliš intuitivní a může být frustrující pro uživatele, kteří hledají specifické informace.

Přístupnost stránky také není ideální. Například text na stránce je místy velmi malý a může být obtížné jej přečíst, zejména pro osoby se zhoršeným zrakem. Také chybí alternativní

<sup>21</sup> OPEN KLATOVY, Šachklub Sokol Klatovy, [online]. Dostupné z: <https://www.openklatovy.cz/openklatovy/turnaj.asp>

popisky k obrázkům, což může být opět problematické pro uživatele se zrakovým postižením nebo s jinými omezeními.

Výkon stránky je také problematický. Stránka se načítá pomalu a některé odkazy nebo funkce trvají příliš dlouho na načtení. To může uživatele odradit od další interakce se stránkou.

Celkově lze tedy říct, že stránky plzeňského turnaje mají o hodně větší množství problémů a nedostatků než většina moderních webových stránek.



Obrázek 12 – Ukázka webu Šachový festival Plzeň – úvodní stránka s přehledem článků<sup>22</sup>

### 2.1.7 Grand Chess Tour

Webová stránka Grand Chess Tour má na první pohled jednoduchý a moderní design, s využitím světlých barev a jednoduchých linií, ovšem v průběhu průchodu stránkami se objevují nedostatky. Stránka se jeví být přehlednou, což by usnadňovalo navigaci a hledání

<sup>22</sup> Šachový festival Plzeň 2023 - 19. - 26. 8. 2023. Šachový festival Plzeň 2023 - 19. - 26. 8. 2023 [online]. Dostupné z: <https://www.sachovyfestivalplzen.cz>

informací, ale bohužel spíše vytváří přímý opak. UX design prvky jsou sice dobře navrženy, takže uživatelé mohou potenciálně rychle najít to, co hledají a získat přístup k potřebným informacím, ovšem UI a rychlost načítání v tomto směru velmi pokulhá.

Hlavní navigační menu stránky je viditelné a snadno použitelné, což umožňuje uživatelům snadno se pohybovat mezi jednotlivými sekcemi stránky vcelku plynule, pokud by ovšem nebyly na stránce obrovské soubory, které rychlé načtení stránek neumožňují. Nicméně některé části webu jsou nepřehledné a uživatelé se mohou ztrácet při hledání informací, zejména pokud hledají specifické turnaje nebo výsledky.

Co se týče přístupnosti, stránka má dobře čitelný text a kontrast mezi pozadím a písmem je přijatelný. Přesto obsahuje mnoho vizuálních prvků, jako jsou animace a video, což může být problematické pro uživatele se zrakovým postižením nebo omezeným připojením k internetu.

Pokud jde o výkon, úvodní stránka se rychle načítá a umožňuje uživatelům okamžitý přístup k obsahu, ale co se dalších možností rychlého načtení obsahu týká, ty nečekejme. Většina podstránek se načítá extrémně pomalu kvůli velkému množství obsahu ve formátech, jež nejsou dobře optimalizovány pro web, a tudíž stránky citelně omezují ve výkonu.

Všeobecně lze říct, že webová stránka Grand Chess Tour má přívětivý a moderní design oproti ostatním podobně zaměřeným webům a dobře navržené a rozvržené UX prvky. Nicméně stránka může být nepřehledná a některé části mohou být problematické pro uživatele se zrakovým postižením nebo omezeným připojením k internetu.

Home

## 2022 Grand Chess Tour



Place	Player	Total GCT Points	Superbet Chess Classic	Superbet R&B Poland	SuperUnited R&B Croatia	Saint Louis R&B	Sinquefield Cup
1	Alireza Firouzja	36.5	3.5	-	9	13	11
2	Wesley So	30	10	6	6.5	-	7.5
3	Maxime Vachier-Lagrave	29	10	-	9	7.5	2.5
4	Fabiano Caruana	28	6	7	-	7.5	7.5
5	Levon Aronian	27	10	9	-	3.5	4.5
6	Ian Nepomniachtchi	27	3.5	-	6.5	6	11
7	Leiner Dominguez	16.5	6	-	3.5	1	6

## 2022 Grand Chess Tour

- Watch Live
- Overview
- 2022 Superbet Chess Classic Romania
- 2022 Superbet Rapid & Blitz Poland
- 2022 SuperUnited Rapid & Blitz Croatia
- 2022 Saint Louis Rapid & Blitz
- 2022 Sinquefield Cup
- 2022 GCT Field
- Regulations
- Recap Articles

Obrázek 13 – Ukázka webu Grand Chess Tour – stránka s výsledky z roku 2022<sup>23</sup>

Home » About Us

## What We Do



We plan and execute the best chess events in the world. From superior organization and amenities to a full-blown spectator experience, we show professional chess as it's meant to be enjoyed. Watch your favorites battle it out over the coming months.

• Why We Do It

◀ Who We Are

up

Why We Do It ▶

Obrázek 14 – Ukázka webu Grand Chess Tour – sekce „o nás“<sup>24</sup>

## 2.1.8 FIDE – International Chess Federation

Webová stránka FIDE (Světová šachová federace) je nejdůležitějším místem pro všechny fanoušky šachu po celém světě. Design stránky je poměrně zastaralý a nedokáže se

<sup>23</sup> 2022 Grand Chess Tour | Grand Chess Tour. Grand Chess Tour [online]. Dostupné z: <https://grandchesstour.org/2022-grand-chess-tour/overview>

<sup>24</sup> What We Do | Grand Chess Tour. Grand Chess Tour [online]. Dostupné z: <https://grandchesstour.org/content/what-we-do>



vyrovnat moderním standardům webového designu. Zdá se, že stránka je navržena spíše z pohledu funkcí a obsahu než z hlediska uživatelského rozhraní a použitelnosti. To může být pro nové návštěvníky stránky matoucí a překážet v navigaci.

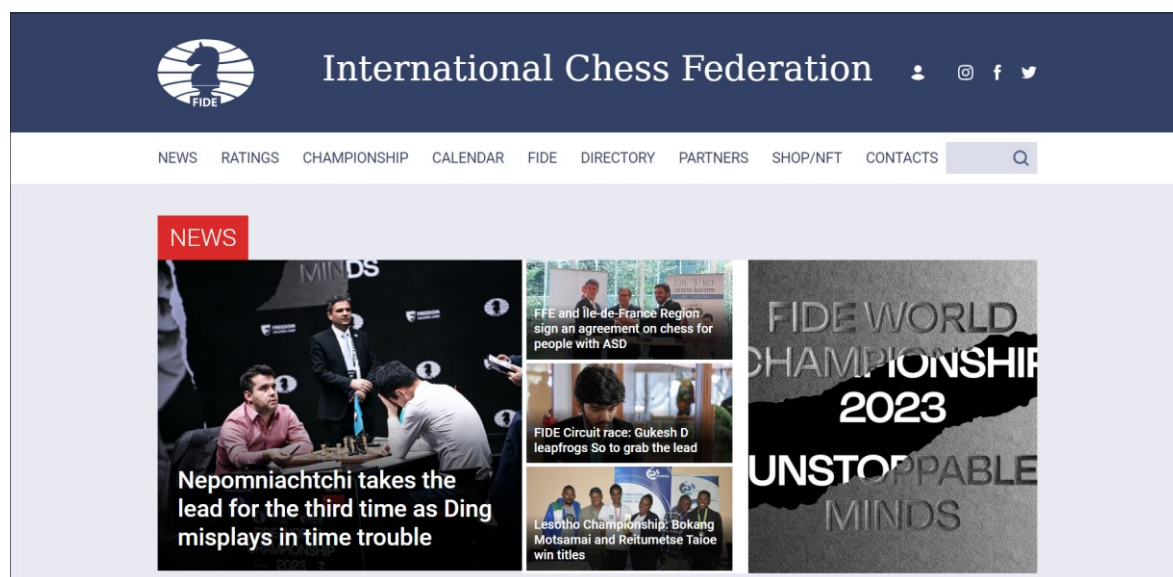
Z hlediska použitých stylů by se dalo vyvodit, že stránka je poměrně jednoduchá, avšak její organizace a prezentace obsahu mohou být problematické. Například některé sekce mají spoustu podsekcí a odkazů, což může vést k ztrátě orientace uživatele. Některé části stránky, jako například sekce s výsledky, jsou prezentovány velmi jednoduše, avšak bez jakékoliv přidané hodnoty pro uživatele.

Co se týká uživatelské přívětivosti (UI) a UX designu, stránka FIDE není úplně přehledná a intuitivní. Uživatelské rozhraní se může zdát zastaralé a obtížné na používání, a to může být pro nové uživatele velký problém. Na stránce chybí nápověda a jasná navigace, jež by uživatelům usnadnila přístup ke specifitějším informacím. Také jsou zde problémy s překladem do jiných jazyků, což může být diskomfort pro mezinárodní uživatele, ovšem díky základní verzi v anglickém jazyce je to zřejmě problém spíše zástupný.

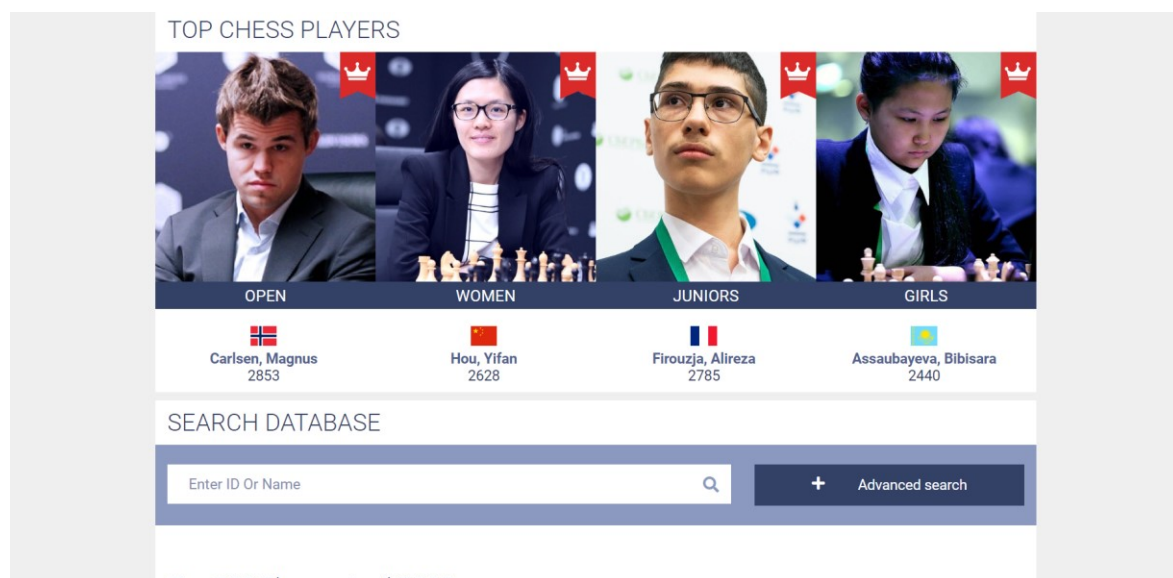
Pokud jde o přístupnost, stránka je poměrně dostupná a snadno použitelná. Avšak pro uživatele se zrakovým postižením nebo jinými omezeními může být obtížné používat stránku kvůli jejímu zastaralému designu a nižší čitelnosti textu ve člancích a také, jako pro ostatní uživatele, kvůli robustnosti a množství informací, které se stránka snaží smysluplně předat.

Co se týče výkonu stránky, FIDE je poměrně rychlá a odezva stránky je dobrá. Avšak vzhledem k množství obsahu na stránce se může stát, že načítání stránky trvá déle a uživatelé musí čekat, než se obsah načte. Toto platí hlavně u multimediálního obsahu,

ovšem jinak lze stránku a celkovou komunikaci šachové federace vnímat kladně a ustáleně, byť je dosti konzervativní a bez větších invencí v posledních letech.



Obrázek 15 – Ukázka webu FIDE – úvodní stránka<sup>25</sup>



Obrázek 16 – Ukázka webu FIDE – stránka s ukázkou ratingů a vyhledávání v databázi<sup>26</sup>

<sup>25</sup> International Chess Federation. International Chess Federation [online]. Copyright © 2023 FIDE International Chess Federation. All Rights Reserved. No part of this site may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any way or by any means [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.fide.com>

### 2.1.9 TATA STEEL CHESS

Nejznámější šachový turnaj každoročně konaný v nizozemském Wijk an Zee má stabilně již několik let stejnou stránku, na níž jsou prováděny jen kosmetické úpravy před každým ročníkem.

Stránka se celkově snaží být elegantní. Design je stylový, využívající především kombinaci modré a bílé barvy, což přispívá k modernímu vzhledu, ovšem v určitých aspektech uživatelské zkušenosti je toto použití pro malý kontrast rušivé a nepříliš vhodné pro využití na náhledové fotografii či videu při příchodu na stránku, jelikož se mezi pozadím a písmem ztrácí veškerý kontrast a obraz působí velmi nepříjemně. Stránka má mimo to dobrou přístupnost, obsahuje jasně viditelné odkazy a nabídky v navigaci, což usnadňuje uživatelům navigaci a procházení stránky.

Uživatelská přívětivost UI a UX design je na dobré úrovni, obsahuje detailní informace o nadcházejících akcích, výsledcích předchozích turnajů a také o hráčích. Při prohlížení stránky se uživatelé mohou snadno přepínat mezi jednotlivými sekcemi a získávat potřebné informace bez zbytečného hledání.

Zajímavost oproti podobným akcím osobně vidím v odpočítávání času do nadcházející události, což mi přijde jako zajímavý moment, jež na jednu stranu může budovat určité napětí a na stranu druhou působí na strážce dominantním dojmem, takže divák velmi rychle nabude pocit, že toto je ta podstatná informace, která je nám nabízena, což v době, kdy není turnaj v proudu, dává smysl.

---

<sup>26</sup> FIDE Ratings and Statistics. FIDE Ratings and Statistics [online]. Copyright © 2022 FIDE International Chess Federation. All Rights Reserved. No part of this site may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any way or by any means [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://ratings.fide.com>

Co se týče výkonu stránky, stránka načítá poměrně rychle a nevyskytují se na ní závažné technické problémy. Nicméně při jejím prohlížení na mobilních zařízeních mohou být některé prvky nezřetelné a uživatelé by se mohli potýkat s obtížemi při interakci s nimi. V tomto případě ovšem velmi záleží na zařízeních, na nichž se na stránku dostaneme.

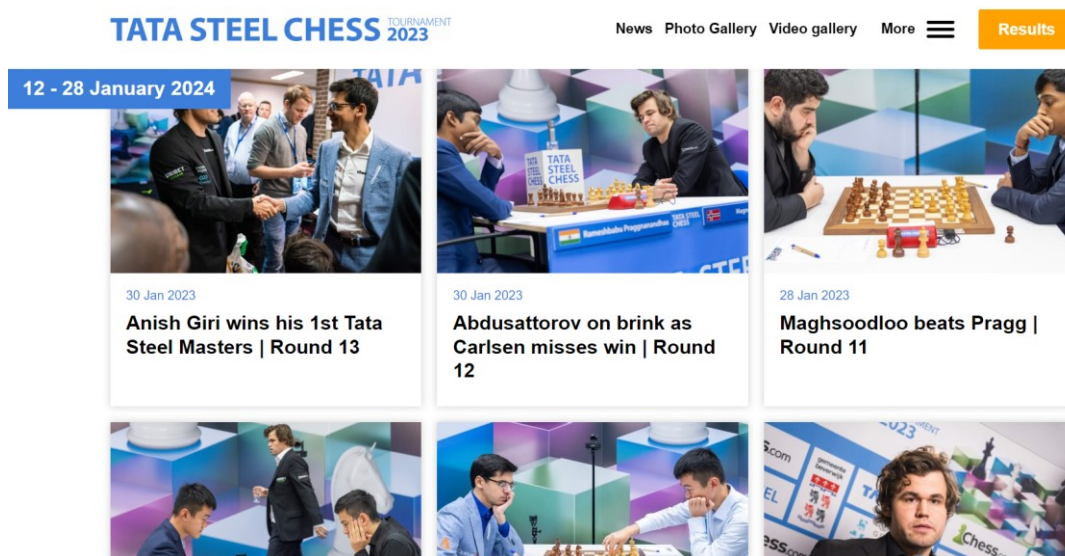
Celkově lze tedy říct, že i když stránka neohromí, svoji část práce si v rámci celé komunikace odvede vcelku dobře. Určitě je velké minus v podobě responzivního designu a jeho používání.



Obrázek 17 – Ukázka webu TATA STEEL CHESS 2023 – úvodní strana<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> News - Tata Steel Chess Tournament. Tata Steel Chess Tournament 2023 [online]. Copyright © 2023 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://tatasteelchess.com/news/>



Obrázek 18 – Ukázka webu TATA STEEL CHESS 2023 – články<sup>28</sup>

### 2.1.10 Znojemská rotunda OPEN 2023

Jak bylo zmíněno, v loňském roce byl obnoven festival Znojemská rotunda OPEN, což s sebou neslo i přínos identity festivalu a s ním spojené nezměrné zkušenosti, které jsem osobně mohl využít pro práci od ročníku 2025 a dále. Byť byl celkový festival úspěšný, identita byla v lecčem rozpačitá a nedokončená, nebyly v ní podchyceny všechny situace výskytu vizuální identity, což značně ztěžovalo celé přípravy akce, jelikož vše potřebné se ladilo těsně před užitím. Proto nebyl jednoznačný směr, jak které prvky identity využít, a vznikl z ní spíše vizuálně příliš nezajímavý soubor různých prvků, které se sice podařilo v rámci určité míry uhladit do prezentovatelné formy na samotném turnaji, ale bylo jasné, že bude potřeba více času a úsilí pro komplexní revizi a úpravu jednotlivých prvků pro prezentaci v následujících letech. Pro rok 2024 zůstala identita velmi podobná jako v roce 2023 s rozdílem, že všechny vyložené neduhy a chyby byly odstraněny do relativně funkčního celku pro potřeby uspořádání akce, ale i tak je jasné, že pro rok 2025 a dále je nutné zapracovat právě na lepší vizuální propagaci, implementaci lepší myšlenky do tvořeného obsahu a pokrytí většího množství případů výskytu užití identity v rámci festivalových materiálů. Mimo akademické prostředí byly největší stížnosti na špatně funkční webové stránky s přihlášením a chybějící propracovaný orientační systém na místě

<sup>28</sup> News - Tata Steel Chess Tournament. Tata Steel Chess Tournament 2023 [online]. Copyright © 2023 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://tatasteelchess.com/news/>

akce. Co se naopak během loňského ročníku podařilo bylo ujasnění si potřeb, jak například na webové stránky, tak i vizuálních, stejně tak jako od hráčů přijetí zkráceného názvu festivalu ZR OPEN, který umožnil a do budoucna umožní variabilnější prezentaci akce.

### **2.1.11 Candidates Tournament**

Velká výjimka v tomto seznamu u šachových akcí. Začnu netradičně od jednoho neduhu, a tím je velmi pomalé načítání i přes velmi kvalitní internetové připojení. Samozřejmě, že na stránce není i mimo to vše ideální, ovšem oproti ostatním předchozím případům se jedná o stránku s moderním designem, který je podpořen tmavým pozadím celé akce, prémiově působící zlatou barvou použitou společně s písmem a doplňkovou bílou barvou v zajímavou kompozici odpovídající kvalitě události, jakou bezesporu turnaj kandidátů pro výzvu mistra světa v šachu je. Další menší výtku bych si neodpustil v rámci rychlosti načítání podstránek, které trvají načíst poměrně dlouho. Vzhledem k velmi obsáhlému menu se spoustou podkategorií musím uznat, že zvolený způsob zobrazení informací a jejich přehlednost a uspořádání mi připadají naprosto v pořádku a pravděpodobně v tomto případě nemohly být udělány lépe. Celkově je design stránky interaktivní s prvky, na které jsme již zvyklí z klasických, ať už komerčních webů nebo stránek uměleckých či designových. Je to ve své podstatě zajímavá kombinace šachové problematiky společně propojené s designem a velmi dobrou použitelností, a až na delší načítání je velmi příjemné se na stránce nacházet a poznávat její zákoutí, což je zajisté cílem – udržet si diváka. Určitě by se dalo trochu více zapracovat na mobilní verzi, která je ovšem stále v rámci srovnání s ostatními přístupy předchozích stránek v příjemném nadprůměru.



Obrázek 19 – Ukázka webu Candidates Tournament 2022 – úvodní stránka<sup>29</sup>

Rank	FED	NAME	Pt.	Rtg.
1		Nepomniachtchi Ian	9,5/14	2766
2		Ding Liren	8/14	2806
3		Radjabov Teimour	7,5/14	2753
4		Nakamura Hikaru	7,5/14	2760
5		Caruana Fabiano	6,5/14	2783
6		Firouzja Alireza	6/14	2793
7		Duda Jan-Krzysztof	5,5/14	2750
8		Rapport Richard	5,5/14	2764

Obrázek 20 – Ukázka webu Candidates Tournament 2022 – výsledková listina<sup>30</sup>

<sup>29</sup> FIDE Candidates Tournament 2022. FIDE Candidates Tournament 2022 [online]. Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://candidates.fide.com>

<sup>30</sup> FIDE Candidates Tournament 2022. FIDE Candidates Tournament 2022 [online]. Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://candidates.fide.com>



Obrázek 21 – Ukázka webu Candidates Tournament 2022 – práce s typografií a elementy<sup>31</sup>

## 2.2 Sportovní akce a subjekty bez šachové tematiky

Vzhledem k velké specifičnosti šachového prostředí je velmi těžké najít akce podobného významu. Snad až na výjimku turnaje kandidátů, případně šachové olympiády pod hlavičkou FIDE, jsou ostatní akce spíše regionálního rozměru. Rozhodl jsem se proto zaměřit na komunikace, ať už vizuální nebo v médiích, těch největších sportovních akcí, které mají podobné parametry v oblasti turnaje či jakékoliv soutěže se zaměřením na sportovní aktivity, které jsou svým pojetím podobné jako turnaj šachový, jen s rozdílným měřítkem.

Celkově je lze brát jako velmi dobré inspirace pro funkční marketingovou strategii, propagaci, a i v oblasti webové komunikace. Velikou výhodou zmiňovaných akcí je jistě jejich dlouholetá tradice, a tím i ustálenost sponzorů a i diváků, případně i hráčů. V tomto ohledu nemůže prakticky žádná šachová akce, až na ty 3 největší, konkurovat, jelikož

---

<sup>31</sup> General Information. FIDE Candidates Tournament 2022 [online]. Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://candidates.fide.com/madrid2022/regulations>



startovní pole na podobných podnicích bývá rok od roku jiné a na rozdíl například od tenisových turnajů v naprosté většině nejsou uzavřené jen pro nejlepší světovou špičku, ale otevřené také pro běžné a často i amatérské hráče.

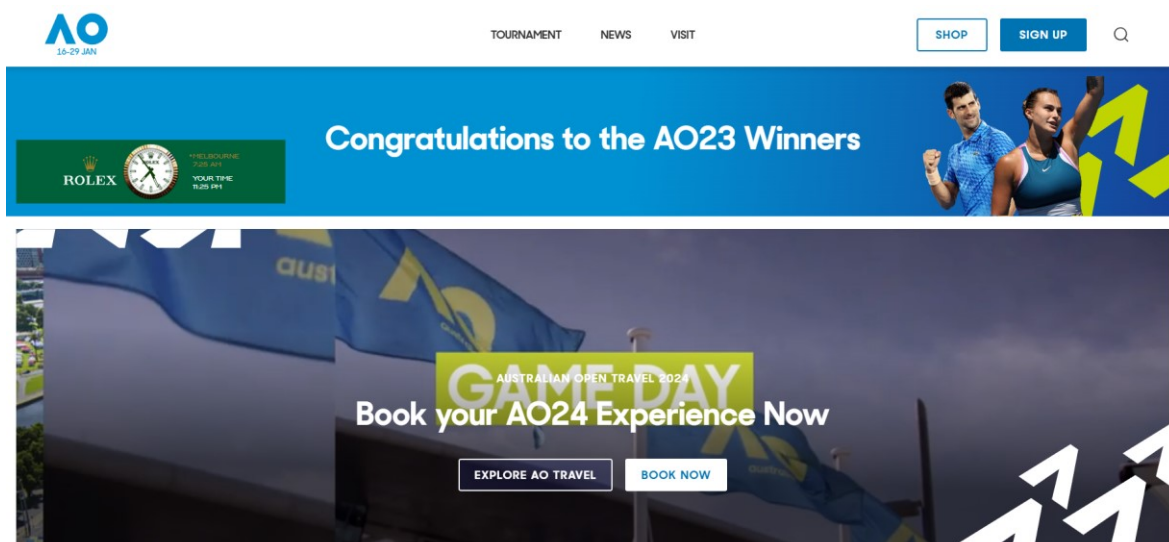
### **2.2.1 Australian OPEN**

Celkově lze říct, že vizuální podoba Australian Open je velmi atraktivní a profesionální. Logo turnaje je velmi silné až ikonické, což se projevuje nejen na webových stránkách a marketingových materiálech, ale také na oblečení hráčů a různých dekoracích na kurtech. Barvy modré a bílé jsou vkusné a dobře se hodí k atmosféře turnaje, stejně tak k povrchu kurtů a k počasí, jež je tradičně velmi horké, takže vzbuzuje uklidňující a chladivou atmosféru.

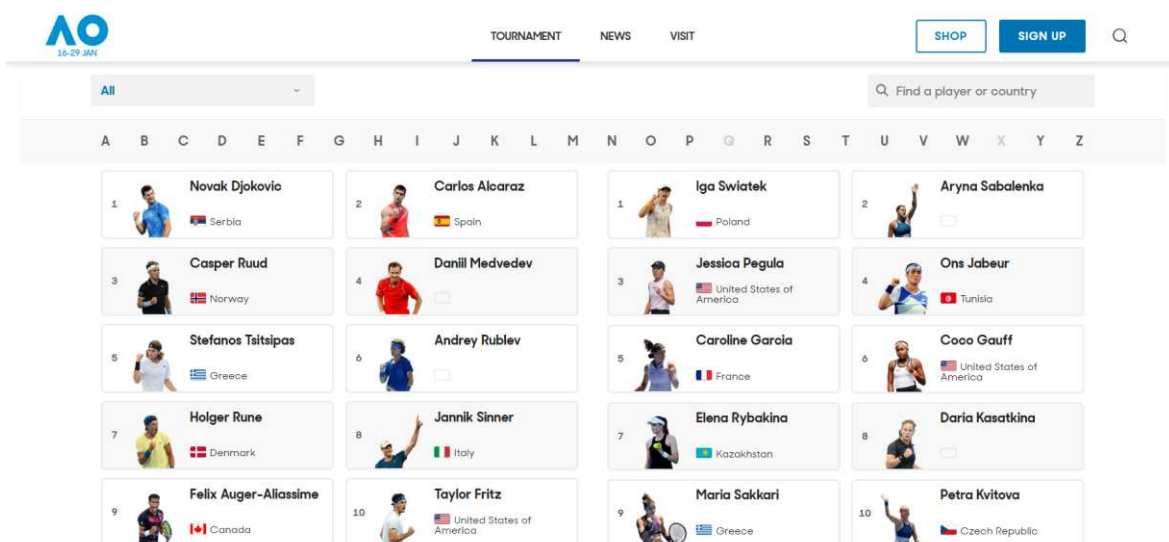
Komunikace na sociálních sítích byla velmi efektivní, především díky aktivnímu používání hashtagu #AusOpen pro veškerý obsah související s turnajem. Obsah byl různorodý a zajímavý, a to nejen pro fanoušky tenisu, nýbrž také pro širší publikum, ať už se bavíme o samotných zápasech, tak i o konferencích s tiskem, případně i okolní zajímavosti a případně historické souvislosti. Webová stránka turnaje byla dobře navržena a snadno použitelná, umožňovala snadný přístup k informacím o programu, výsledcích a hráčích.

Propagace turnaje v médiích byla jako každý rok úspěšná, s vysokou viditelností v různých typech médií včetně televize a tisku. Ohlasy na turnaj byly velmi pozitivní jak ze strany fanoušků, tak ze strany hráčů. Kritika se objevila pouze v několika případech, jako například kvůli neustálému zpoždění zápasů z důvodu extrémního horka, které ovšem s celkovým vizuálem a propagací nemělo souvislost, a přesto bylo toto téma v rámci oficiálních kanálů dobře odkomunikováno.

Celkově lze říct, že Australian Open byl velmi úspěšný nejen z tenisového hlediska, nýbrž také z pohledu vizuální podoby a propagace, marketingu. Všechny prvky turnaje byly pečlivě navrženy a provedeny s cílem zajistit co nejlepší zážitek pro fanoušky i hráče, jak by se dalo u akce s celosvětovým dopadem očekávat.



Obrázek 22 – Ukázka webu AO – úvodní stránka<sup>32</sup>



Obrázek 23 – Ukázka webu AO – přihlášení hráči<sup>33</sup>

<sup>32</sup> Official Website of the Australian Open 2023 | AO. Official Website of the Australian Open 2023 | AO [online]. Copyright © 2023 Tennis Australia. [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://ausopen.com>

<sup>33</sup> Australian Open Tennis Players | AO. Official Website of the Australian Open 2023 | AO [online]. Copyright © 2023 Tennis Australia. [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://ausopen.com/players>

## 2.2.2 French OPEN (Roland Garros)

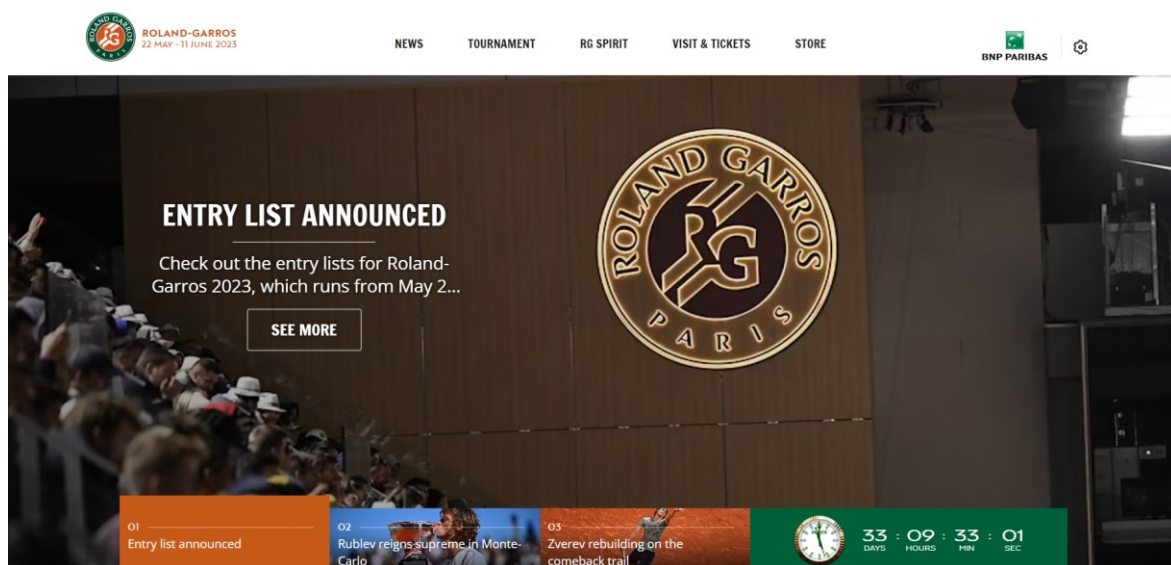
Celková vizuální podoba tenisového French OPEN působí velmi sofistikovaně a elegantně. Vizuální identita je nadmíru silná, zejména díky kombinaci zelené a okrové barvy, které jsou tradičními barvami turnaje. Tento prvek se opakuje v celé vizuální komunikaci turnaje, od webových stránek až po oficiální merchandise.

Webové stránky turnaje jsou moderní a přívětivé pro uživatele. Všechny důležité informace jsou snadno dostupné a stránky jsou dobře strukturované. Propagace turnaje v médiích byla velmi silná, s mnoha televizními reklamami, billboardy a velkým počtem článků a reportáží v tisku a online médiích.

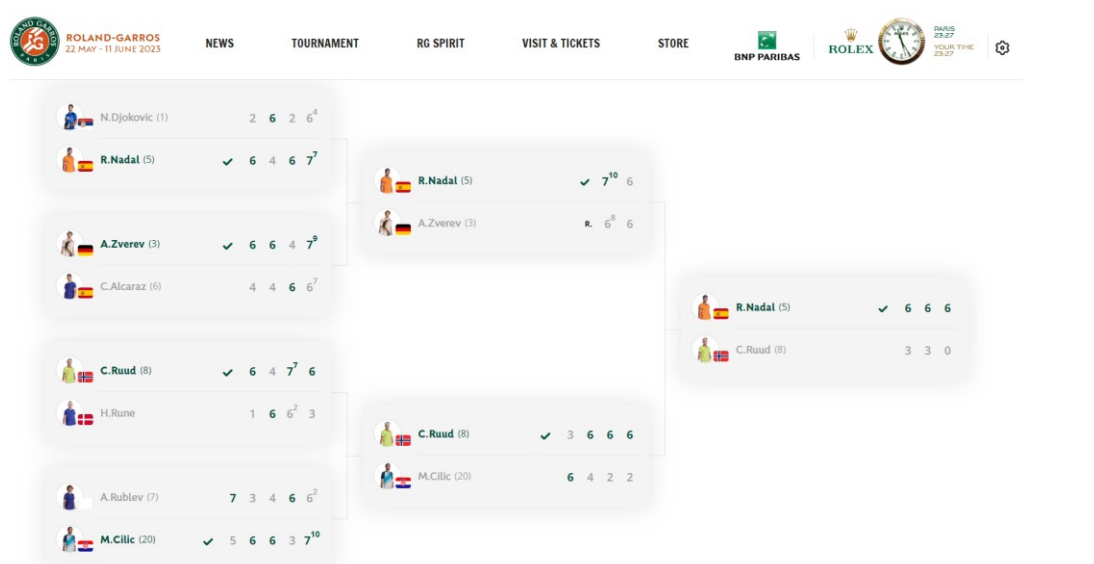
V komunikaci na sociálních sítích byla vidět snaha o interakci s fanoušky a zapojení do komunity. Obsah byl různorodý a zahrnoval nejenom sportovní výsledky, ale i kulturní akce spojené s turnajem. Nicméně, někdy se zdálo, že příspěvky byly spíše zaměřené na propagaci sponzorů než na samotný turnaj.

Ohlasy na turnaj a jeho provedení byly většinou pozitivní. Organizace byla dobře zvládnutá včetně bezpečnostních opatření během pandemie. Přesto se někteří kritici se domnívali, že atmosféra byla kvůli omezenému počtu diváků a opatřením proti šíření viru méně elektrizující než v minulých letech, což ovšem celkovým číslem sledovanosti nijak neuškodilo, jelikož se jednalo o pilotní ročník pro přenos společnosti Amazon Prime. O co jsme však byli ochuzeni v hledišti, to se snažili organizátoři dohnat skrze turnajový web a sociální sítě.

Vizuální podoba French OPEN je působivá a tradiční, s moderními prvky, které zajišťují, že turnaj zůstává aktuální a relevantní pro současné publikum, ale zároveň si uchovává své osobité kouzlo. Komunikace na sociálních sítích by mohla být více zaměřená na fanoušky a jejich ještě větší zapojení, zvláště, pokud se nemohli osobně ve velkém počtu účastnit, ale propagace turnaje v médiích byla velmi účinná stejně tak jako u Australian OPEN.



Obrázek 24 – Ukázka webu Roland Garros – úvodní stránka<sup>34</sup>



Obrázek 25 – Ukázka webu Roland Garros – strom play-off<sup>35</sup>

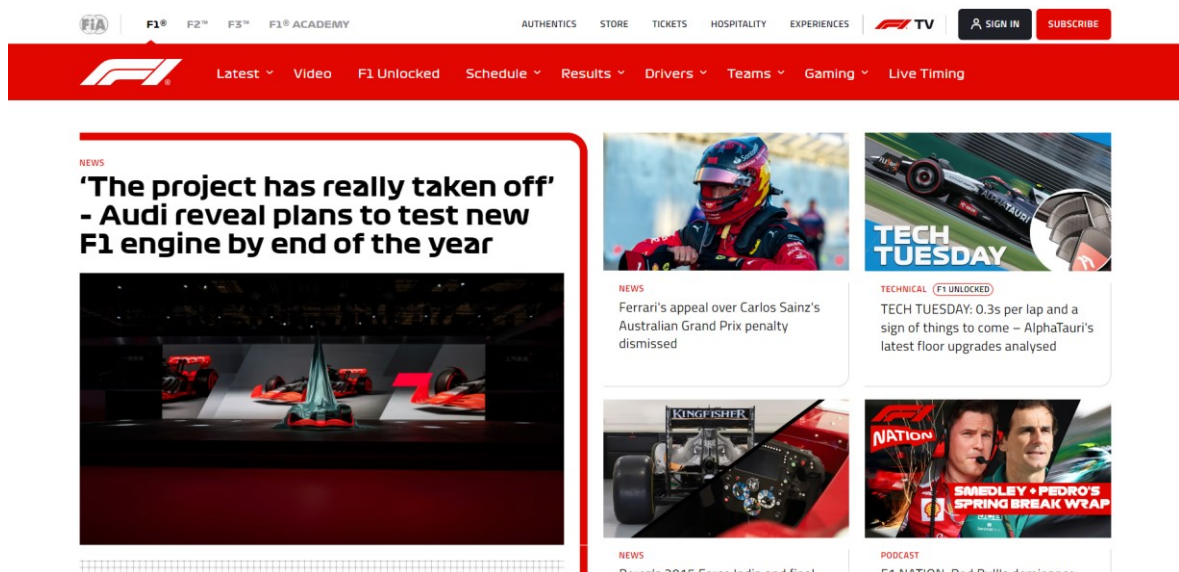
<sup>34</sup> Roland-Garros - The 2023 Roland-Garros Tournament official site. [online]. Copyright ©Julien Crosnier [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.rolandgarros.com/en-us/>

### 2.2.3 Formule 1

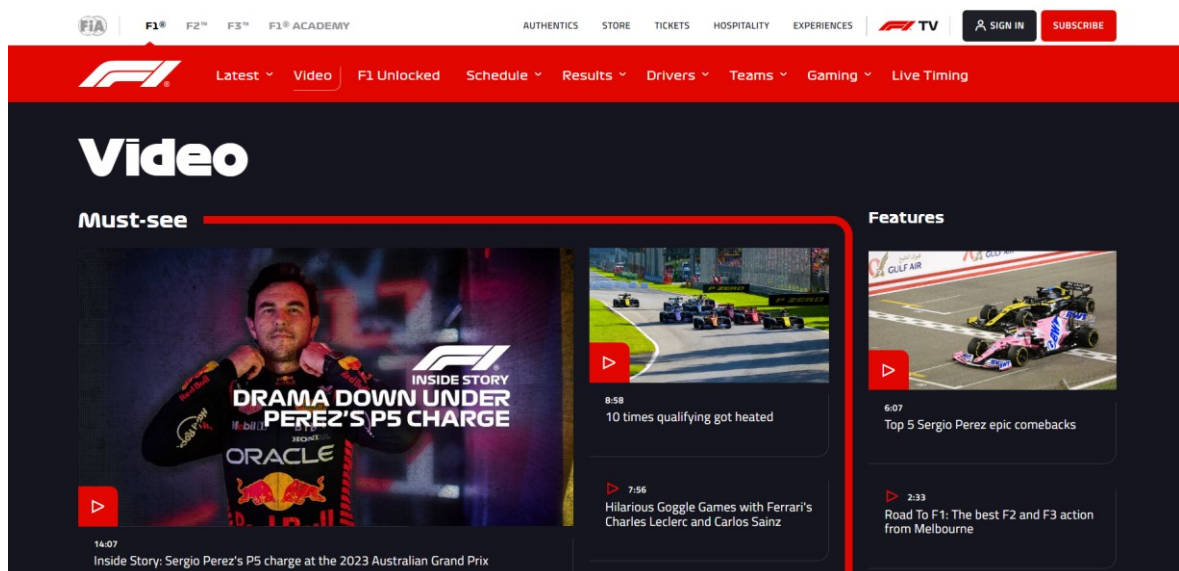
Celá vizuální identita Formule 1 je postavena na velkých kontrastech barev černé, bílé a červené současně s ostrými a výraznými prvky podporujícími závodní či soutěžní atmosféru. Tyto prvky společně s logem vytvářejí dojem určité surovosti zároveň s elegancí a rychlostí formuli vlastní. Z hlediska webových stránek, které musí nést velké množství obsahu, jako například jednotlivé závody v kalendářním roce, další úrovně formule – Formule 2 a Formule 3, ohromné množství statistik a údajů o týmech a podobně. Z tohoto pohledu se stránky z hlediska menu a orientace v něm s problémem popasovávají velmi dobře. Problémem stránek je jistá nepřehlednost obsahu na landing page, kdy při scrollování, byť jednotlivé sekce mají uvedené popisky, ztrácí uživatel přehled, kde se nachází a jaký obsah mu právě stránka nabízí. Co lze určitě vnímat jako pozitivum, je celková práce s infografickými daty, která bývají pravidelně velmi nudná, ale Formulí 1 se je podařilo přetavit v zajímavé vizuální prvky, jež podporují delší setrvání na stránce. Celou atmosféru podporuje netradiční, ale pro tyto účely skvěle vybrané písmo F1 v různých řezech.

---

<sup>35</sup> Draws - Roland-Garros - The 2023 Roland-Garros Tournament official site. [online]. Copyright ©2022 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.rolandgarros.com/en-us/results/SM>



Obrázek 26 – Ukázka webu F1 – úvodní stránka<sup>36</sup>



Obrázek 27 – Ukázka webu F1 – video obsah stránky<sup>37</sup>

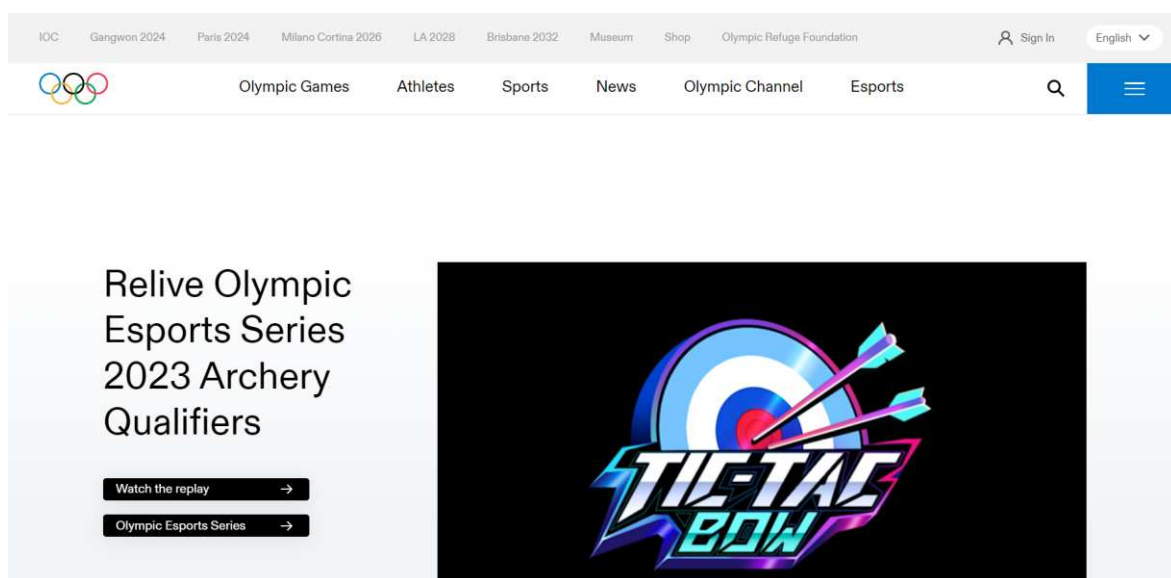
## 2.2.4 Olympics.com

Oficiální stránka výsledků a zajímavostí o olympiádách, chystaných akcích a událostech a podobně. Každý olympijský turnaj má svůj vlastní vizuál, v čemž mi připadalo zajímavé, jak případně lze vyřešit celkový přístup k různorodě pojatým akcím v rámci jednoho

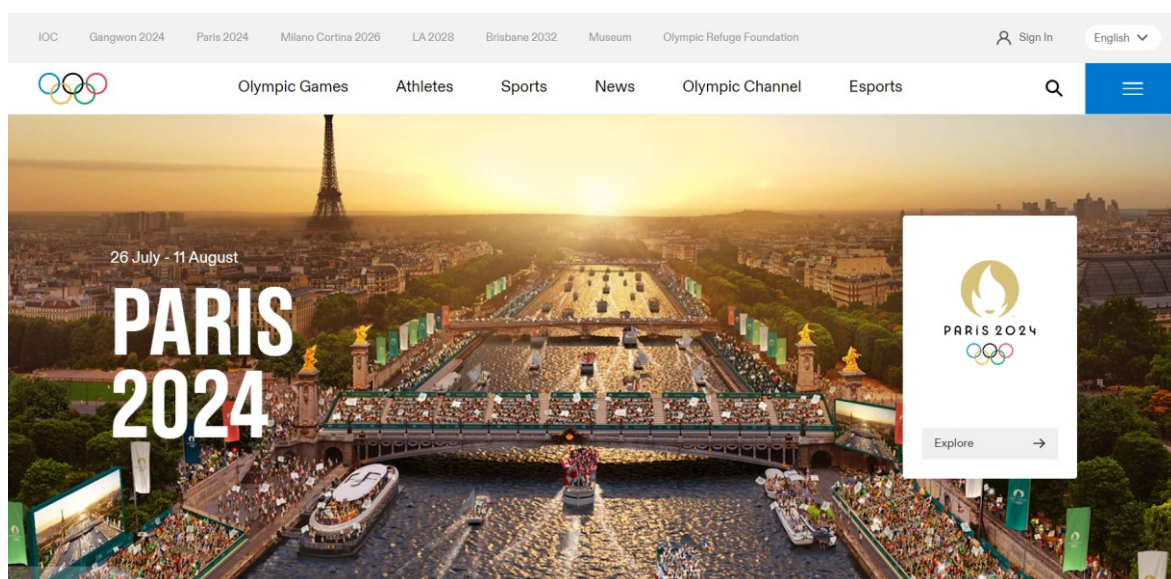
<sup>36</sup> F1 - The Official Home of Formula 1® Racing. F1 - The Official Home of Formula 1® Racing [online]. Copyright © 2003 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.formula1.com/en.html>

<sup>37</sup> Video. F1 - The Official Home of Formula 1® Racing [online]. Copyright © 2003 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.formula1.com/en/video.html>

festivalu, případně turnajů. Design komplexně je elegantní a velmi chladný, až bych řekl, pocitově nezabarvený a neutrální, čímž perfektně spojuje veškeré ročníky olympijských her. Zároveň umožňuje nahlédnout do výsledků a událostí jednotlivých her v rámci času, což by se dalo využít při více ročnících jakékoliv akce v rámci jakéhokoliv sportu. V rámci této kategorie se jedná o podstatná data, která mohou rozhodovat o zájmu se následujícího ročníku turnaje účastnit, či nikoliv.



Obrázek 28 – Ukázka webu Olympics.com – úvodní stránka<sup>38</sup>



<sup>38</sup> Olympic Games, International Olympic Committee, [online]. Dostupné z: <https://olympics.com/en/>

*Obrázek 29 – Ukázka webu Olympics.com – Ukázka stránky pro nejbližší olympijské hry<sup>39</sup>*

### **2.2.5 Le Tour de France**

Vizuál, který, i když již má něco za sebou, dokáže být stále aktuální a nápaditý. V popředí celého vizuálu stojí logo s ukrytým jezdce na kole, které propůjčuje akci nezaměnitelný vzhled, a přitom stále zůstává moderní. K tomu povětšinou uměřený a uhlazený přístup v práci s texty, který působí příjemný kontrast s logem samotným. Určitě, co stojí v těchto akcích za zmínku, je průběžné pořadí zveřejněné hned na landing page na webových stránkách společně s vkusně vytvořenými událostmi a články průběhu samotného závodu, které příjemně doplňují jak rozpořádání na stránce, tak i informační hodnotu stránky. Celkově se dá říci, že se jedná o vyvážený komplet, který má již několik ročníků úspěšně za sebou, čímž potvrzuje svůj správný přístup k dané problematice. Samozřejmě i tady by mohlo být pár zlepšení, a to hlavně v načítání samotných stránek. K použití vizuálu a propagace mimo stránky není upřímně moc co dodávat, jelikož se jedná o celosvětovou akci s rozpočtem, se kterým má profesionálně provedenou komunikaci na sociálních sítích i v jiných médiích. Celkově je to akce, které pomáhá obecné povědomí a celosvětová sláva, takže i kdyby propagaci neměla, či ji měla zvládnutou hůře, než tomu aktuálně je, tak by celkové povědomí o akci asi ani příliš neutrpělo.

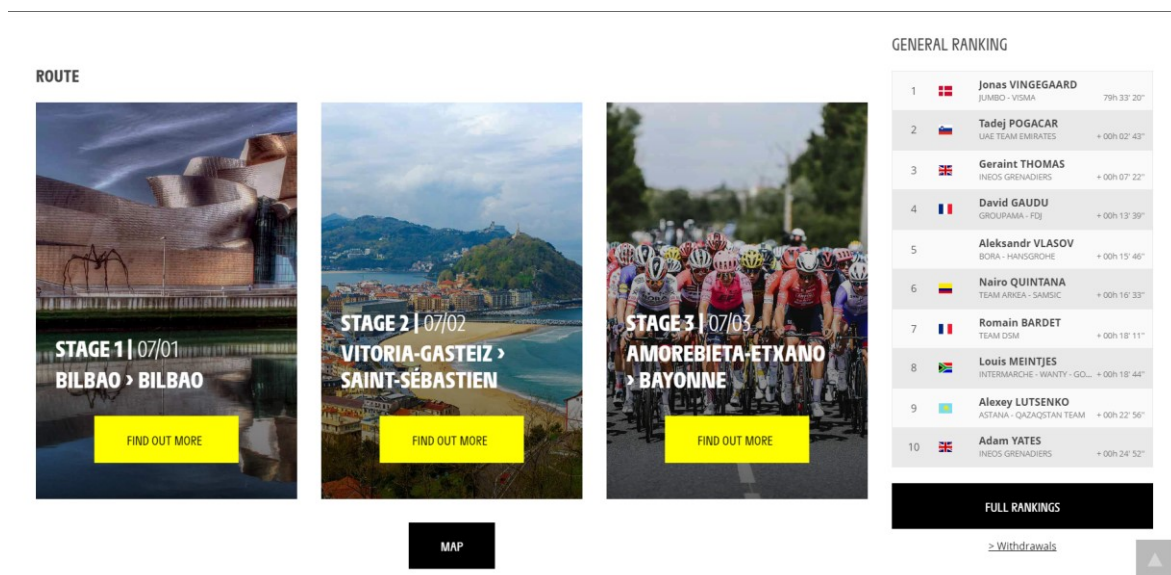
---

<sup>39</sup> Olympic Games, International Olympic Committee, [online]. Dostupné z: <https://olympics.com/en/>





Obrázek 30 – Ukázka webu Le Tour de France – úvodní stránka<sup>40</sup>



Obrázek 31 – Ukázka webu Le Tour de France – ukázka článků a rankingu<sup>41</sup>

## 2.2.6 NBA

Jedna z pouze dvou celosezónních soutěží v seznamu, kterou jsem využil hlavně pro možnost konfrontace i se soutěžemi s co nejvíce zápasy za sezónu, co nejvíce podrobnými statistikami apod. Stejně jako v předchozích případech je logo a celkové vyznění NBA

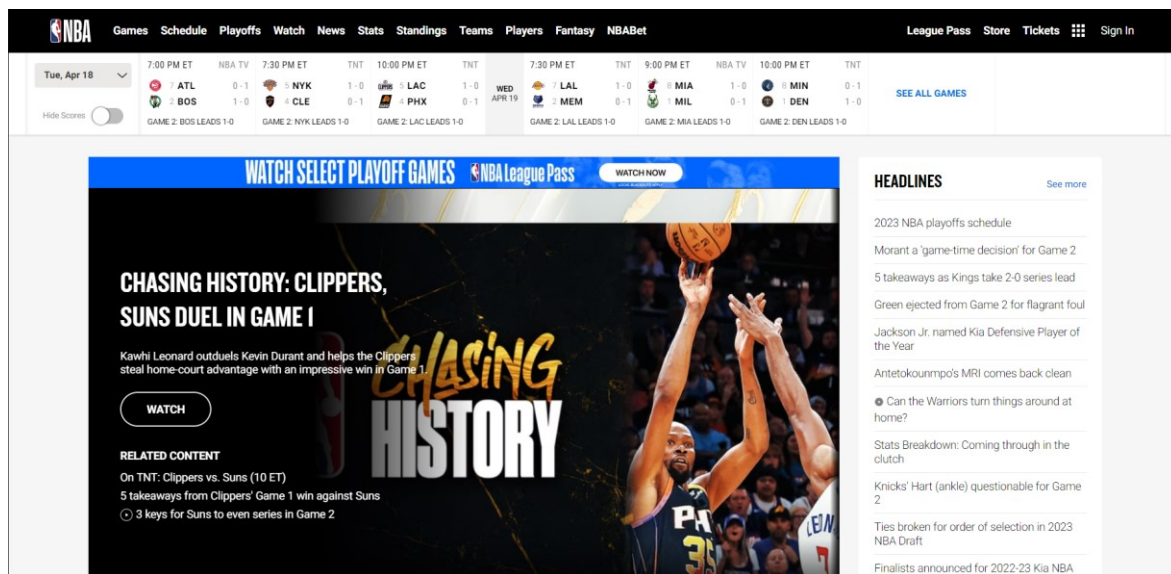
<sup>40</sup> Official website of Tour de France 2023. [online]. Copyright © ASO [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.letour.fr/en/>

<sup>41</sup> Official website of Tour de France 2023. [online]. Copyright © ASO [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.letour.fr/en/>

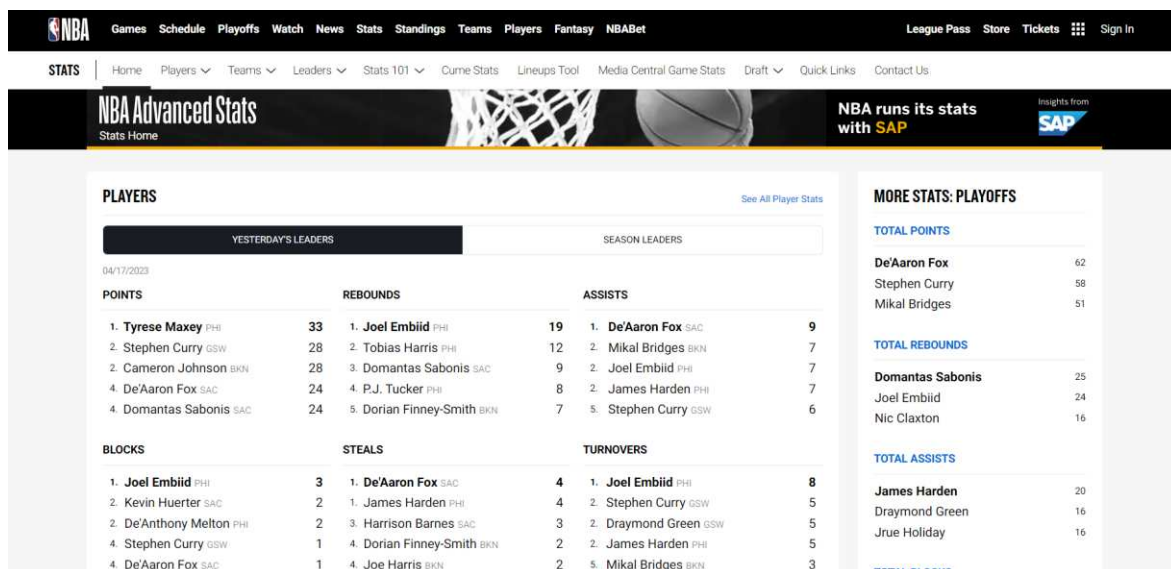
natolik ikonické, že ho má pravděpodobně v paměti každý člověk, který se dostal do kontaktu s internetem. Co je pro mě překvapující, tak na rozdíl od vzletných a graficky skvěle editovaných příspěvků na sociálních sítích se webové stránky ubírají spíše směrem jednoduchosti. Černobílá kombinace se stupni šedé a občasným použitím barev modré a červené dle loga ze stránek činí zajímavý moment ke sledování. Celkově je nezáviděníhodné, kolik informací musí stránka pojmout od tabulek, přes výsledky, statistiky, výjezdy a podobně. Menu je hodně přetížené a je velmi těžké se v něm na první pohled dobrat požadované informace, což ovšem vylepšuje povedený copywriting, který alespoň dílčím způsobem tomuto problému ulehčuje.

Hodnotil bych velmi pozitivně lineárnost a očekávatelnost. Stránky nestaví člověka do nepříjemných situací, kdy by nevěděl, kde se nachází či co následuje. Velmi dobrou možností je i možnost vypnutí zobrazení výsledků v horní části, což je jistě pozitivní, ale může to být předmětem tázání, jestli je to vůbec potřeba.

Jedinou větší nevýhodou, kterou osobně ve webových stránkách vidím, je určitá staticnost v použití typografie, kdy stránky po delším procházení působí až moc jednotvárně a nezajímavě.



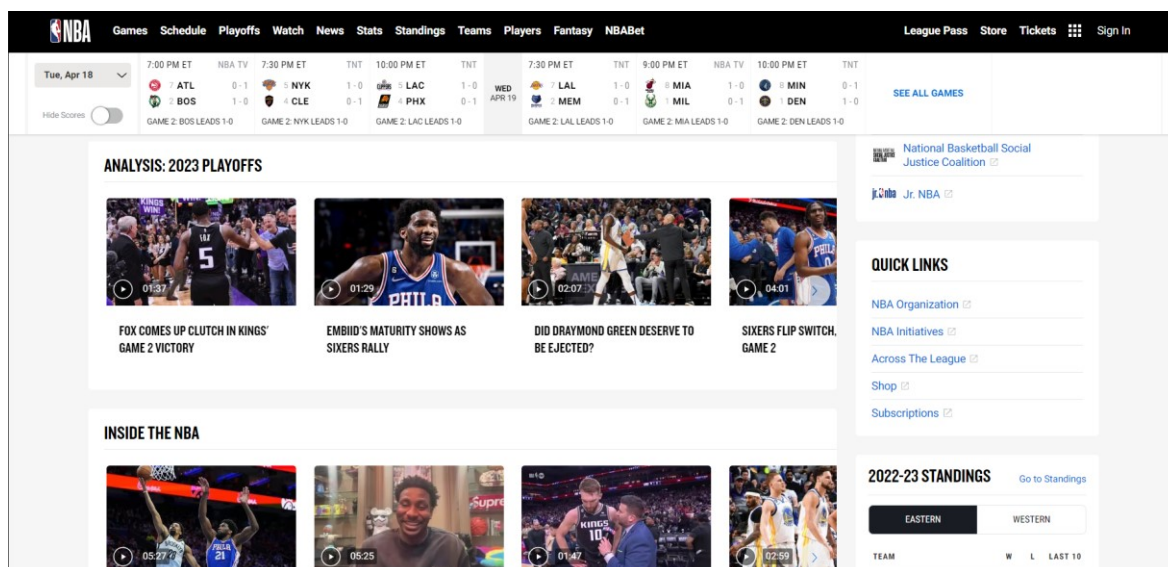
Obrázek 32 – Ukázka webu NBA – úvodní stránka<sup>42</sup>



Obrázek 33 – Ukázka webu NBA – statistiky<sup>43</sup>

<sup>42</sup> The official site of the NBA for the latest NBA Scores, Stats & News. | NBA.com. The official site of the NBA for the latest NBA Scores, Stats & News. | NBA.com [online]. Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.nba.com>

<sup>43</sup> Official NBA Stats | Stats | NBA.com. The official site of the NBA for the latest NBA Scores, Stats & News. | NBA.com [online]. Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.nba.com/stats>



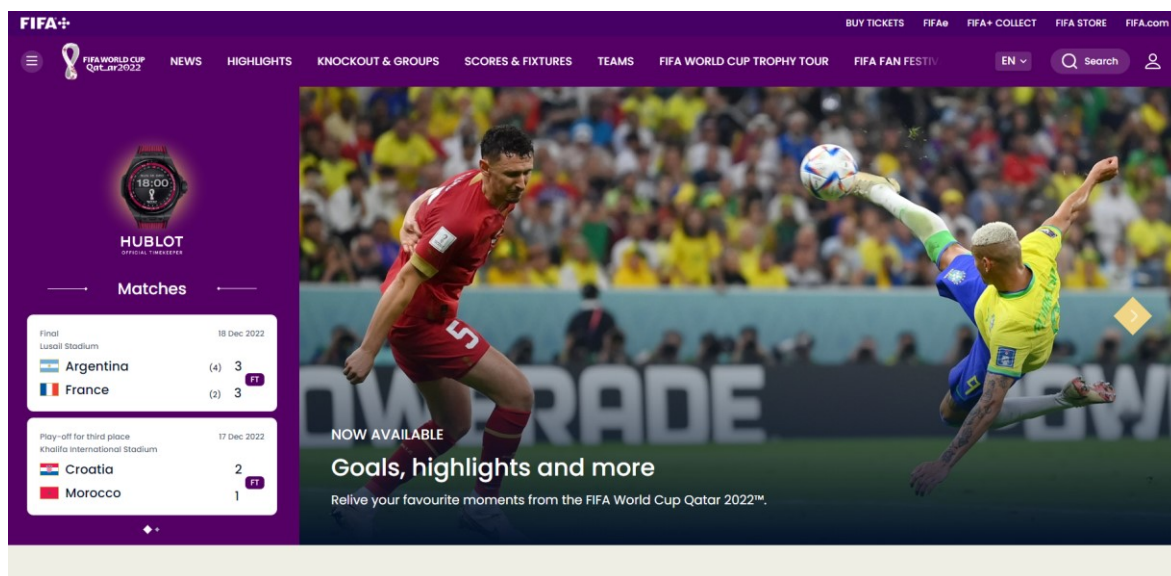
Obrázek 34 – Ukázka webu NBA – články<sup>44</sup>

## 2.2.7 FIFA World Cup Qatar 2022

Z pohledu kompletního hodnocení, asi zlatý hřeb večera. Je pravda, že komunikace ani v jednom odvětví nevynikala nade všechny, pokud tedy nepočínáme období konání MS ve fotbale, avšak celkovou vyvážeností všechny předešlé překonala. Ano, bavíme se o akci s diametrálně odlišným rozpočtem, ale opravdu skvěle zvládnutou. Ať už od loga celé akce, i s celou načítací sekvencí, vytvořenými sekvencemi v průběhu turnaje u jednotlivých zápasů a podobně, až po webové stránky celé akce, konané pod hlavičkou FIFA. Stránky jsou uživatelsky velice přívětivé, uživatel se velmi rychle dostane k prakticky jakékoliv požadované informaci, obsah je naprosto jasně strukturovaný a neschází nic podstatného. Načítání zpříjemňují ghost elementy, které připravují uživatele na obsah na stránce, na jeho rozvržení, takže ani nevádí případné kratší čekání, jelikož je celý proces uzpůsoben tak, že ani menší prodlevy nejsou snadno zaznamenatelné. Co se

<sup>44</sup> The official site of the NBA for the latest NBA Scores, Stats & News. | NBA.com. The official site of the NBA for the latest NBA Scores, Stats & News. | NBA.com [online]. Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.nba.com>

týče dobře odvedené práce a naprosto precizního výsledku, ze kterého je možné čerpat velmi mnoho inspirace, by to mohl být právě tento.



Obrázek 35 – Ukázka webu FIFA World Cup Qatar 2022 – úvodní stránka<sup>45</sup>

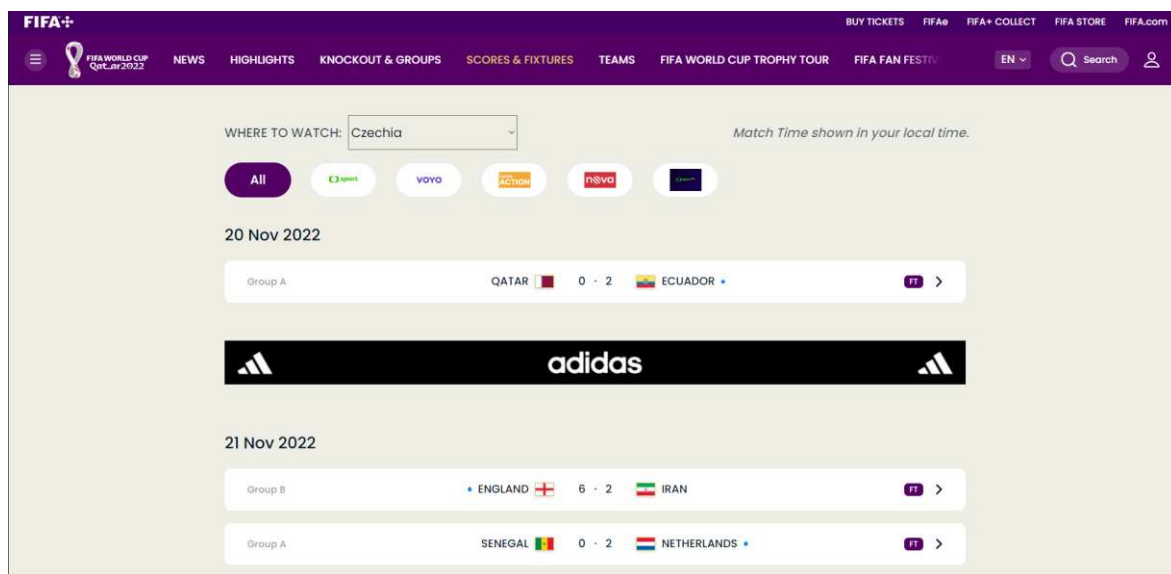


Obrázek 36 – Ukázka webu FIFA World Cup Qatar 2022 – vyřazovací pavouk<sup>46</sup>

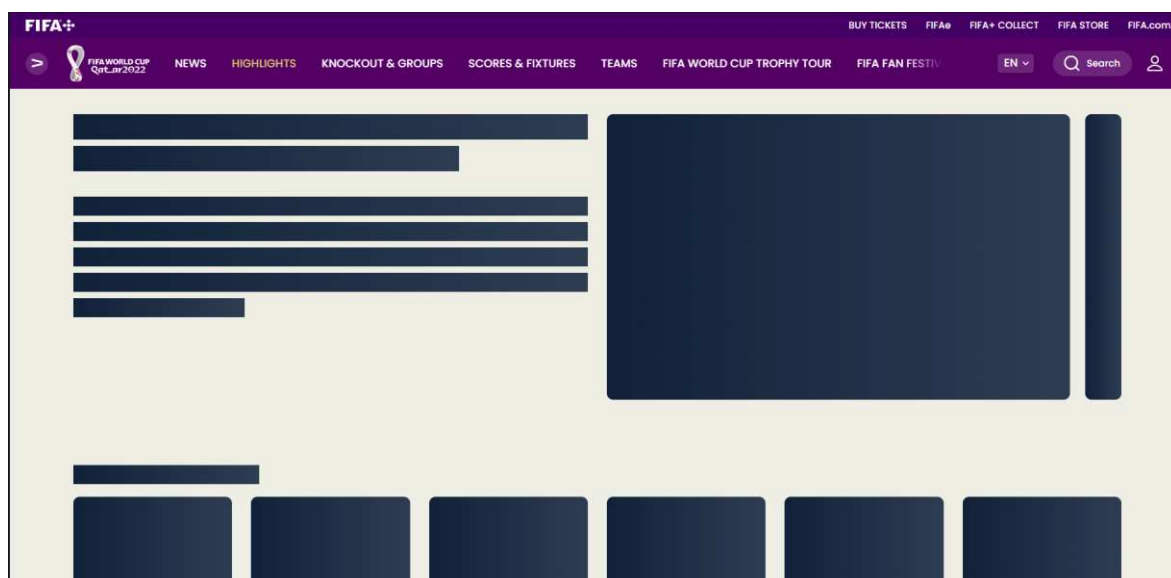
<sup>45</sup> FIFA [online]. Dostupné z: <https://www.fifa.com/fifaplus/en/tournaments/mens/worldcup/qatar2022>

<sup>46</sup> FIFA [online]. Dostupné z:

<https://www.fifa.com/fifaplus/en/tournaments/mens/worldcup/qatar2022/knockout-and-groups>



Obrázek 37 – Ukázka webu FIFA World Cup Qatar 2022 – výsledky zápasů a možnost sledování přenosů v dané zemi dle uživatele<sup>47</sup>



Obrázek 38 – Ukázka webu FIFA World Cup Qatar 2022 – ukázka „ghost elementu“ využitého na stránkách při načítání obsahu<sup>48</sup>

<sup>47</sup> FIFA [online]. Dostupné z: <https://www.fifa.com/fifaplus/en/tournaments/mens/worldcup/qatar2022/scores-fixtures?country=CZ&wtw-filter=ALL>

<sup>48</sup> FIFA [online]. Dostupné z: <https://www.fifa.com/fifaplus/en/tournaments/mens/worldcup/qatar2022/qatar-highlights>

### 3 SOUČASNÉ WEBOVÉ TRENDY

Vzhledem k tomu, že součástí diplomové práce bude nejen propagace v rámci sociálních sítí, ale i propagace webová včetně tvorby a návrhu webu, považuji za důležité se blíže podívat, jaké jsou aktuálně možnosti a trendy v oblasti webdesignu pro rok 2024 s výhledem do budoucna, jelikož reklama a webová stránka bude velmi pravděpodobně prvním kontaktem s potenciálním zájemcem o akci.

Stejně jako u ostatních řemeslných, designérských a uměleckých prací se v odvětví konkrétně webdesignu objevují různé trendy na základě vyvíjející se technologie, chování uživatelů a jejich potřeb a tužeb, potažmo technických limitací či změny návyku např. přechod z desktopu na mobilní zařízení atp. V následující části jsem se zaměřil na webové trendy, standardy a nové možnosti pro webovou grafiku a přemýšlení o tvorbě UX a UI designu, na možnosti, jak v dnešním procesu zrychlit načítání stránek, který je čím dál častěji využíván, a v neposlední řadě i na možnosti, jak webové stránky posunout v jejich vývoji dále oproti možné konkurenci. Důvodem pro důraz na webové rozhraní a uživatelskou přívětivost je zcela nepochybně to, že právě stránky akce budou prvním místem, na které zájemci narazí, společně s obsahem, který jim bude pomáhat v orientaci v turnaji, s volným časem atp. Část jsem rozdělil do sedmi bodů, z nichž každý reprezentuje určitou část spektra tvorby webových stránek.

### **3.1 Interaktivita a personalizace webu**

Interaktivita je jedním z největších trendů moderního webu. Týká se schopnosti uživatele zapojit se do webového rozhraní a mít vliv na to, co se na stránce děje. To může zahrnovat všechny druhy interakce od jednoduchých kliknutí a zobrazení animovaných efektů, po složitější interakce jako drag and drop, hraní her a spolupráci s ostatními uživateli. Interaktivita je důležitá, protože umožňuje uživatelům mít větší kontrolu nad zážitkem na webu a poskytuje jim větší angažovanost a zábavu.

„Personalizace webu může být dosažena pomocí různých technologií, jako jsou strojové učení, data mining, webová analytika atd. Tyto technologie mohou shromažďovat data o uživateli a používat je k vytváření personalizovaných zážitků. Například algoritmy strojového učení mohou analyzovat chování uživatele na webu a nabízet mu personalizované produkty nebo služby, které jsou relevantní pro jeho potřeby. To zvyšuje šanci, že uživatel zůstane déle na webu a zlepšuje celkovou uživatelskou zkušenost.“<sup>49</sup>

### **3.2 Důraz na rychlost a výkon**

Rychlost načítání webových stránek se stává stále důležitějším formátem při tvorbě webových stránek. Proto se pravděpodobně budou čím dál více používat technologie jako AMP (Accelerated Mobile Pages) vysvětlené níže a další podobné technologie, aby se zrychlilo načítání a výkon webových stránek.

„AMP (Accelerated Mobile Pages) je open-source projekt, který byl vytvořen společnostmi Google a Twitter. Cílem projektu je vytvořit webové stránky s rychlejším načítáním pro mobilní zařízení. Tyto stránky jsou vytvářeny pomocí omezené sady HTML a JavaScriptu, což umožňuje, aby se stránky načítaly mnohem rychleji. Další výhodou

---

<sup>49</sup> Andoni, A. (2021). The Importance of Personalization in Web Design. *International Journal of Emerging Trends & Technology in Computer Science (IJETTCS)*, 10(4), 332-335.



AMP je, že umožňuje obsah sdílet výrazně rychleji na mobilních zařízeních, což může vést k lepšímu uživatelskému zážitku a vyšší návštěvnosti."<sup>50</sup>

### 3.3 Responzivita

„Responzivní webdesign patří již řadu let mezi nejdiskutovanější témata tvorby webu. Responzivní weby, které se bez problémů přizpůsobí jakékoli velikosti displeje, se postupem času staly standardem a mají stále větší vliv na umístění ve výsledcích vyhledávání. Responzivní web (někdy také mobilní web nebo webdesign) lze jednoduše vysvětlit jako webové stránky, jejichž vzhled a prvky se přizpůsobí jakémukoli displeji. Nezáleží tedy na tom, zda stránky navštívíte z počítače s 22“ monitorem, 15,6“ notebookem nebo 10“ tabletem. Obsah se vždy přestylizuje tak, aby vypadal dobře a snadno se ovládal na všech zařízeních.

Responzivní web vychází z trendu procházení internetu prostřednictvím smartphonu či tabletu. Tento trend započal příchodem iPhonu, přičemž výzkumy z roku 2018 prokazují, že více jak 50 % uživatelů k nákupu na e-shopech nebo pro hledání informací online využívá právě mobilní zařízení. Na tento fakt je tedy třeba reagovat a upravit vzhled obsahu i způsob ovládání webu menšímu displeji.

S rozšířením Internetu věcí (IoT) se postupně přidávají i další zařízení, jako jsou SmartTV, chytré hodinky – například Apple Watch nebo čtečky elektronických knih. Všechna tato zařízení mají různá rozlišení displeje i úhlopříčku a zachování jediné podoby webu by manipulaci se stránkou značně ztížilo. Responzivní webdesign tedy již v základu počítá

---

<sup>50</sup> Just a moment... Just a moment... [online]. Dostupné z: <https://neilpatel.com/blog/amp-guide-for-marketers/>.

spíše s vertikálním rozložením obsahu – scrollování nahoru a dolů či možností zoomování.“<sup>51</sup>

### **3.4 Audio a video obsah**

Možnost vkládání zvukových a obrazových souborů na webové stránky už dnes není žádnou novinkou, nicméně s HTML5 přišly nové možnosti a standardy, které umožňují nejen vkládání, ale také práci se zvukovým a obrazovým obsahem přímo na webové stránce. Zvukové a obrazové soubory lze vkládat pomocí elementů <audio> a <video>, které umožňují vkládat a přehrávat zvukové a obrazové soubory ve formátech jako jsou MP3, WAV, OGG nebo WebM. Díky novým standardům jsou ale tyto soubory lépe komprimovatelné, což znamená, že jsou menší, a tedy rychleji se načítají. Další výhodou je, že uživatelé nemusí instalovat speciální programy, aby si mohli audio a video soubory přehrát, ale mohou je přehrávat přímo v prohlížeči.

Obecně řečeno je audio a video obsah přítomný na stránce, při správném použití, schopen diváka upoutat a zaujmout natolik, aby na dané stránce vydržel dostatečně dlouho pro nakoupení produktu či služby či do bodu, kdy je na stránce důležité sdělení (např. v případě enviromentálních stránek, hudebních a uměleckých platform atp.). Potenciální nevýhodou použití audia a videa může být jeho špatné využití, které namísto přitáhnutí pozornosti a jejího udržení může mít naprosto opačný efekt a návštěvníka ze stránky během pár okamžiků spolehlivě vyhnat.

### **3.5 Virtuální a rozšířená realita**

„Mediální a marketingové strategie s AR mají mnoho výhod. Některé z nejlepších digitálních agentur už zjišťují, že to je pro klienta výhra a přidaná hodnota. Trhy jsou dnes stále více ovlivňovány přáními a potřebami spotřebitelů. Společnosti proto mění své

---

<sup>51</sup> Co znamená responzivní web a proč ho chtít?. Experten in der digitalen Welt | Rascasone [online]. Copyright © [cit. 12.04.2023]. Dostupné z: <https://www.rascasone.com/cs/blog/co-je-responzivni-web>

metody a posouvají se k zážitkovým marketingovým strategiím. Tváří v tvář stále nasycenějšímu a více konkurenčnímu trhu musí společnosti neustále hledat nová inovativní řešení, jejichž cílem je zlepšit pozici a obrát společnosti, ale také hledat nové zákazníky a udržet si loajalitu těch stávajících.

Použitím AR ve své marketingové strategii můžete zvýšit:

míra zapojení až o 20 %

průměrnou velikost objednávek až o 13%

míru proklikovosti o více než 50 %

Rozšířená realita opravdu našla jedno ze svých hlavních využití v marketingu. Postmoderní spotřebitel má dnes možnost umístit kus nábytku do svého obýváku ještě před tím, než si ho koupí. Nebo se díky chytrým zrcadlům přesvědčit, zda šaty perfektně sedí, ještě před tím, než je vezme na sebe. A přesně možnost přizpůsobení a zvýšení zapojení je to, co dělá AR v marketingu vítěznou kombinací pro budoucí společnost.<sup>52</sup>

### 3.6 Minimalistický design

„Minimalismus, dostatek volného prostoru (vzdušnost) mezi jednotlivými sekcemi i prvky a čistý design. Základy webdesignu tam dnes tvoří decentní jednoduchost, funkčnost a stručné sdělení hlavní myšlenky. Mezi benefity tohoto přístupu můžeme řadit rychlejší načítání stránek, případně přehlednější navigaci díky hamburgerovému menu.

Moderní weby jsou přesným opakem původních kýčovitých a přeplácaných stránek, jež překypovaly nadbytečným obsahem.<sup>53</sup>

---

<sup>52</sup> Rozšířená a virtuální realita v médiích a marketingu: Pohlcující kampaně. YORD – AR, VR & Metaverse Studio [online]. Copyright © 2023 YORD [cit. 12.04.2023]. Dostupné z: <https://yordstudio.com/cs/rozsirena-a-virtualni-realita-v-mediich-a-marketingu-pohlujici-kampane-2/>

<sup>53</sup> Web design pro začátečníky: tipy, pravidla a trendy 2023. Experten in der digitalen Welt | Rascasone [online]. Copyright © [cit. 12.04.2023]. Dostupné z: <https://www.rascasone.com/cs/blog/webdesign-tipy-pravidla-trendy>

### **3.7 Bezpečnost a ochrana osobních údajů**

„V prostředí Internetu se často setkáváme s nutností zadávat své osobní údaje. Ať už jde o registrace do internetových služeb, vyplňování různých profilů, anket nebo dotazníků. Osobní údaje jsou cenné zboží (a to doslova, databáze adres bylo v minulosti možné koupit např. přes aukční servery), proto se vyplatí zacházet s nimi opatrně. Při dodržování základních pravidel si můžete ušetřit čas mazáním zbytečných emailů a odmítáním reklamních telefonátů.“<sup>54</sup>

Nejde jen o ztrátu osobních údajů, ale i případnou ztrátu finančních úspor a dalších cenností.

---

<sup>54</sup> Odborný článek: Jak na internet: Ochrana osobních údajů. Metodický portál / Odborné články [online] [cit. 12.04.2023]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/internet/19331/JAK-NA-INTERNET-OCHRANA-OSOBNICH-UDAJU.html>

## 4 ZÁVĚR

Každá z výše uvedených poznámek a citací z různých zdrojů mi pomohla s celkovým pohledem na danou problematiku. Jak ji uchopit a jak by měly mé kroky dále směřovat. Se všemi jsem se postupem času začal ztotožňovat a vytvářet obraz, jak pokračovat na základě těchto dat v další práci. V ideálním případě samozřejmě zakomponovat všechny zmíněné a nabyté znalosti, což ovšem budu muset nejprve zhodnotit, jaké možnosti v pohledu k projektu a implementaci mám a podle toho určit priority a ideální postupy v rámci zadání, jelikož žádný z nich není plně univerzální. Osobně se domnívám, že na základě těchto získaných informací jsem schopný postupovat daleko rychleji a efektivněji za cílovým řešením, ať už v pohledu na stránku UX, UI, nebo propagace samotné. Rozhodně mohu říct, že jsem díky těmto informacím obohacen o pohledy a názory odborníků do míry, že jsem schopný odvést dobrou práci ve směru k mému diplomovému tématu.

Celkově se dá hovořit o určitých obecných postupech, které jakoukoliv práci podobného formátu doprovázejí, které ještě budu muset podrobit analýze v části praktické, kde bych rád tyto obecné principy doplnil o autentičnost k připravovanému šachovému turnaji a genu loci města Znojma. Rozhodně je ve zdrojích mnoho inspirace, na které mohu svoji práci založit na pevných základech, zároveň však musím dbát na autentičnost šachové akce, která si s sebou nese určitá specifika, proto kromě těchto bodů v předchozí části jistě bude potřeba i má osobní šachová zkušenost ať už s aktivními šachy či jako participant na ostatních šachových událostech.



## **II PRAKTICKÁ ČÁST**

## **5 O PROJEKTU**

### **5.1 Cíl projektu**

Cílem mého projektu je vytvoření vizuální identity a propagace pro šachový turnaj/festival konaný ve dnech 20. 6.-28. 6. 2025 ve Znojmě v prostorách Louckého kláštera pod záštitou starostky Znojma Ing. Ivany Solařové a senátora za Znojemsko Mgr. Tomáše Třetiny. Vizuál by měl být použit pro první ročník a na jeho základě docházet k variantním obměnám a uzpůsobení pro následujících minimálně pět ročníků.

### **5.2 Cílová skupina**

Cílovou skupinou jsou v drtivé většině šachisté a nadšenci do šachové hry, potenciální účastníci turnaje, pro něž primárně projekt vzniká, ovšem součástí festivalu by měly být také přednášky o šachových tématech pro veřejnost a další možnosti, jak propojit městský kulturní život a prostranství s touto šachovou akcí. Je nepochybné, že po tomto ročníku bude na vytvořeném vizuálu postavena kampaň pro roky následující, takže v tomto případě, pokud by se festival rozšiřoval, bude nutné do budoucna brát v potaz proměny cílové skupiny a její potřeby stejně tak jako implementaci do již existujících prostor ve městě atp.



## **6 UŽIVATELSKÝ VÝZKUM**

### **6.1 Popis**

„Dobrý výzkum je o kladení více a lepších otázek a kritickém přemýšlení o odpovědích. Pokud se to udělá dobře, ušetří vašemu týmu čas a peníze tím, že omezí neznámé a vytvoří pevný základ pro vybudování správné věci tím nejefektivnějším způsobem.“<sup>55</sup>

Celkový uživatelský výzkum, který jsem prováděl, byl kvalitativního charakteru, složen ze dvou částí, které od sebe dělilo 30 dní a jehož výsledky byly pro moji práci doporučující a formující.

„Uživatelský výzkum je způsob, jak získat vhled do uvažování lidí – např. potenciálních návštěvníků vašeho webu. Cílem výzkumu je minimalizovat riziko, že vytvoříte nesmyslný výstup, protože na webu nebude to, co lidé potřebují.“<sup>56</sup>

### **6.2 Cíl výzkumu**

Cílem výzkumu bylo ověření mých designerských a myšlenkových záměrů v průběhu času respondenty. Jednalo se o potvrzení, či vyvrácení mého designerského přístupu k celé akci, obdržení zpětné vazby, která by mohla projekt posunout dále, a v neposlední řadě sloužil výzkum i pro obecné podložení výsledků mé práce vůči partnerům a sponzorům akce, jimž byl vizuál prezentován.

### **6.3 Respondenti**

Respondenty výzkumu tvořila skupina 11 lidí ve věku od 22 do 47 let, kteří se zabývají designerskou tematikou, UI/UX či se pohybují v šachovém prostředí, aktivně se účastnili

---

<sup>55</sup> HALL Erica, Just Enough Research, A Book Apart, 2019, 186 s., ISBN 978-1-937557-88-1

<sup>56</sup> ŘEZÁČ, Jan. Web ostrý jako břitva: návrh fungujícího webu pro webdesignery a zadavatele projektů. Jihlava: Baroque Partners, 2014, 214 s. ISBN 978-80-87923-01-6.

šachových akcí napříč republikou, ale i v zahraničí nebo měli zkušenosti s aplikací designérských principů v praxi v backendové části vývoje webových stránek a aplikací.

## 6.4 Otázky

V průběhu první části dotazování byly položeny otevřené otázky pro co nejširší možnost odpovědí:

Jaká forma oslovení s pozváním na turnaj/festival by pro Vás byla nejpříjemnější s největší šancí na kladnou odpověď směrem k účasti?

Co jsou pro Vás hlavní rozhodovací faktory pro účast na společenské/sportovní akci (případně přímo akci šachové)?

Jaké informace o týdenním turnaji nutně potřebujete, abyste se dokázali rozhodnout pro účast?

Co byste jako potenciální zájemce o turnaj uvítal na webových stránkách festivalu?

Jak moc důležitý je pro Vaše rozhodování vizuál konané akce?

Je pro Vás rozhodujícím faktorem samotná akce, již se chystáte účastnit nebo možnosti doplňkových aktivit k ní?

Ve druhé části výzkumu po vypracování prvotních návrhů byly otázky položeny ve směru výběru jednotlivých variant návrhů dle otázek a subjektivního rozhodování. Sestávala z otázek na logo a jeho varianty, orientaci v menu na webových stránkách či textu pozvánek na samotný turna.

## 6.5 Výsledek výzkumu

Z výsledku výzkumu vzešly následující závěry:

Co se prvního kontaktu týče, respondenti nejvíce volili mailový kontakt, ať už skrz mateřský klub nebo přímý kontakt s organizátorem, a sociální sítě (blíže nespecifikováno, zde v naprosté většině záleží na kategorii, kdy dnešní starší uživatelé dle ostatních průzkumů vyhledávají spíše informace na Facebooku, střední a mladší generace využívají spíše Instagram, a nejmladší, veskrze narození po roce 2000, TikTok). V tomto mailu upřednostnili obsah akce, co je jim nabízeno, a na co událost láká následným, na druhém místě, umístěným webem pro bližší informace, jež nebylo možné obsáhnout v prvotním sdělení (například historie turnaje, místní podniky atp.).

Zároveň by na webu ocenili možnosti zjistit rozlosování kol, archiv posledních ročníků turnaje, možnost se přihlásit přes formulář, a v případě koncepce mezinárodního turnaje i jazykovou mutaci.

Celková kvalita vizuálu byl hodnocena spíše jako plus celé akce, ale nebyl na ni ve výzkumu od respondentů kladen důraz. Hlavním bodem pro rozhodnutí nadále zůstával obsah akce, přičemž by pro ně vizuál, pokud by nebyl vyloženě např. urážlivý, neměl žádný nebo jen nepatrný vliv na rozhodování.

Z návrhů k hodnocení ve výzkumu vzešlo jasné rozhodnutí pro co nejjednodušší a zároveň co nejrelevantnější log, které by pochopili, a souzněli s ním, účastníci akce alespoň ve většinové míře a zároveň přehledná komunikace celé události před jejím průběhem společně s jazykovou mutací propozic pro zahraniční účastníky.

## **6.6 Závěr výzkumu**

Celkově můžu zhodnotit provedený výzkum jako přínosný a obohacující, jelikož mi byl schopen otevřít oči do různých koutů jinak, než jsem se nad vizuálem zamýšlel před ním. Jeho důsledkem se ustálilo vizuální pojetí loga, způsobu komunikace turnaje směrem k veřejnosti, forma propagace, vyjasnil se počet, případně nutnost funkcí stránek a v neposlední řadě mi pomohl ve složitých chvílích s rozhodováním, což mělo za následek zvýšenou efektivitu práce na základě jasně definovaných přání koncových uživatelů.

## 7 INSPIRACE, KONCEPCE

### 7.1 Inspirace

„Moje hledání metodologie pro vytváření systémů pro návrh rozhraní mě přivedlo k hledání inspirace v jiných oborech a odvětvích. Vzhledem k tomuto úžasně složitému světu, který jsme vytvořili, se zdálo být přirozené, že podobné problémy, z nichž jsme se mohli poučit a které jsme si mohli vzít, by řešily jiné obory. Jak se ukazuje, řada dalších oborů, jako je průmyslový design a architektura, vyvinula inteligentní modulární systémy pro výrobu nesmírně složitých objektů, jako jsou letadla, lodě a mrakodrapy.“<sup>57</sup>

Velkou inspirací pro mě byly weby a vizuály projektů a akcí zmíněných v teoretické části, ze kterých jsem se snažil vybrat fungující prvky jak vizuální, tak z hlediska UX webu, případně propagace samotné akce.

Obecně ze šachových akcí bylo jen málo z čeho vybírat, takže jsem spíše musel spojovat prvky z jiných sportovních akcí.

Nejpřínosnějšími pro mě byly akce šachového turnaje kandidátů, který jako jeden z mála splňoval nároky dnešní doby z hlediska použitelnosti, zapamatovatelnosti a estetiky vizuálu a jeho použití a zároveň mistrovství světa ve fotbale v Kataru, které mělo výbornou stránku jak vizuální a elegantní, tak i uživatelskou z hlediska ghost elementů při načítání stránek atp., což by mohlo pomoci udržet potenciální uživatele a zájemce o turnaj na stránce i při větším množství dat.

### 7.2 Koncepce

Nejtěžší částí, jak s prací začít, bylo, obligátně řečeno, s ní vůbec začít, tedy skutečně ji zahájit. V prvotní fázi bylo nutné si uvědomit, o jak velkou akci se bude jednat, což se mi

---

<sup>57</sup> FROST Brad, Atomic Design, 2016, 189 s., ISBN 9780998296609

z pozice organizátora dělalo snáz, avšak hlavním problémem byla jistá neurčitost vzhledem k charakteru akce coby teprve druhého ročníku, kde jsem sice mohl využít zkušenosti z roku 2023, avšak tyto zkušenosti nebylo možné podpořit více daty, než právě z jednoho roku pořádání akce. Z výchozích údajů jsem tedy mohl pracovat s akcí rozměrově mezi 80-120 účastníky a rozpočtem mezi 120-150 000 Kč, ve kterém musely být obsaženy všechny výdaje s turnajem spojené. Z prvotních idejí jsem postupně začal tvarovat možné varianty loga akce, od kterého jsem se chtěl odrazit k celkovému vizuálu s použitím aktuálních trendů společně s určitou uzavřeností a konzervativním či konzervativnějším přístupem šachových akcí, která by nebyla příliš vzdálená od toho, co aktuálně hráči znají, aby v nich nevyvolávala spíše odpor a zmatení.

## **8 POSTUP PRÁCE**

### **8.1 První fáze – Návrhy, zkoušky, skici, přemýšlení**

V první fázi, asi jako u každé práce, jsem začal s postupným rozmýšlením nad věcmi, které jsem mohl vidět v ukázkách v teoretické části a dalšími vjemy, kterými jsem svým okolím byl ovlivněn. Zprvu jsem rozmýšlel nad celkovým počtem prvků, kde se bude vizuální identita objevovat a používat, nad celkovou koncepcí identity jako takové, kdy vznikaly různé varianty ilustrací a doplňkových materiálů, log atp. Byť jsem u akce věděl s dostatečným předstihem, jakým směrem bych ji chtěl koncipovat, začaly tu mírné svízele z kumulace funkcí organizátora a vizuálního tvůrce, které jsem naštěstí díky zkušenosti z loňského pořádání akce dokázal lépe oddělit. V prvotním stádiu to pro mě znamenalo skloubení jak dovolenkové akce, tak i turnaje, který bude mít svoji úroveň, a měl by být o několik levelů povýšen nad ostatními lokálními a regionálními akcemi stejného ražení. Proto jsem se začal velmi orientovat na přístupy turnajů konaných v Praze, které daleko lépe odrážely správné možnosti využití rozpočtu vzhledem k designu, jeho distribuci ke koncovým uživatelům a zájemcům. Najednou se totiž ze snahy vytvořit vizuál pro menší, regionální, akci, stal úkol vytvořit vizuál a propagaci akce minimálně krajského významu s mezinárodní účastí.

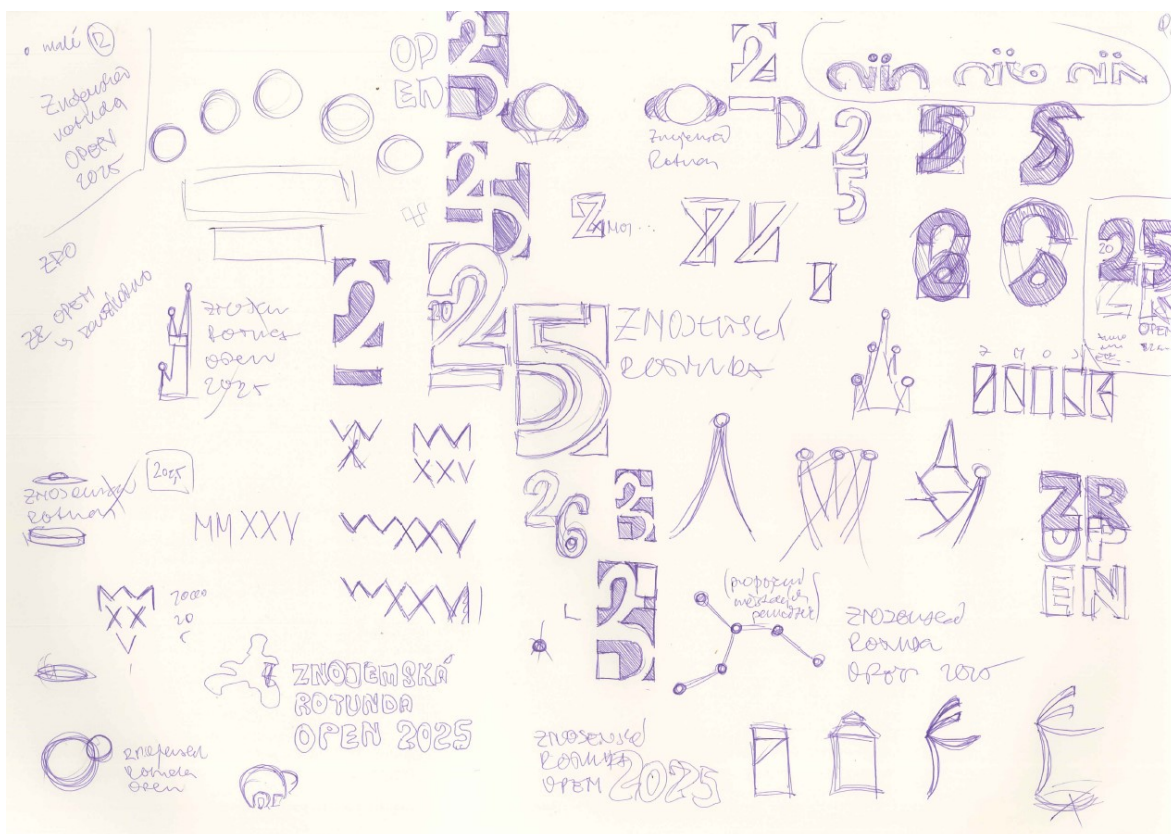
Znojemská Rotunda open

ZNOJEMSKÁ  
ROTUNDA open

ZNOJEMSKÁ  
ROTUNDA open







Obrázek 39 – Skici loga<sup>58</sup>

## 8.2 Druhá fáze – Formování

Nejdůležitějším prvkem bylo rozdělení práce a úkolů a tvorba týmu pro celé pořádání akce, abych se mohl věnovat hlavně grafickým návrhům. Hlavní snahou tak bylo to, jak práci zefektivnit. V rámci tohoto procesu jsem narazil na užitečné služby typu FeedHive, která umožňuje propojení mnoha sociálních sítí a profilů na jednom místě, a tím šetří čas při případném postování na více platformách. Dalším podobným zefektivněním například pro tvorbu stránek bylo nalezení a částečné osvojení si pluginu pro program Figma jménem Builder.io, který je schopen v základní formě velmi napomoci v tvorbě webových stránek přímo z Figma za použití .html, .css a .js souborů, které jsou poté snadno a rozumně editovatelné do finální potřebné podoby. Samozřejmě nezvládne vše, ale dalo by se říct, že pomůže s čímkoliv, co není právě interaktivní formulář. Tato část byla hodně o hledání

<sup>58</sup> Vlastní návrh autora

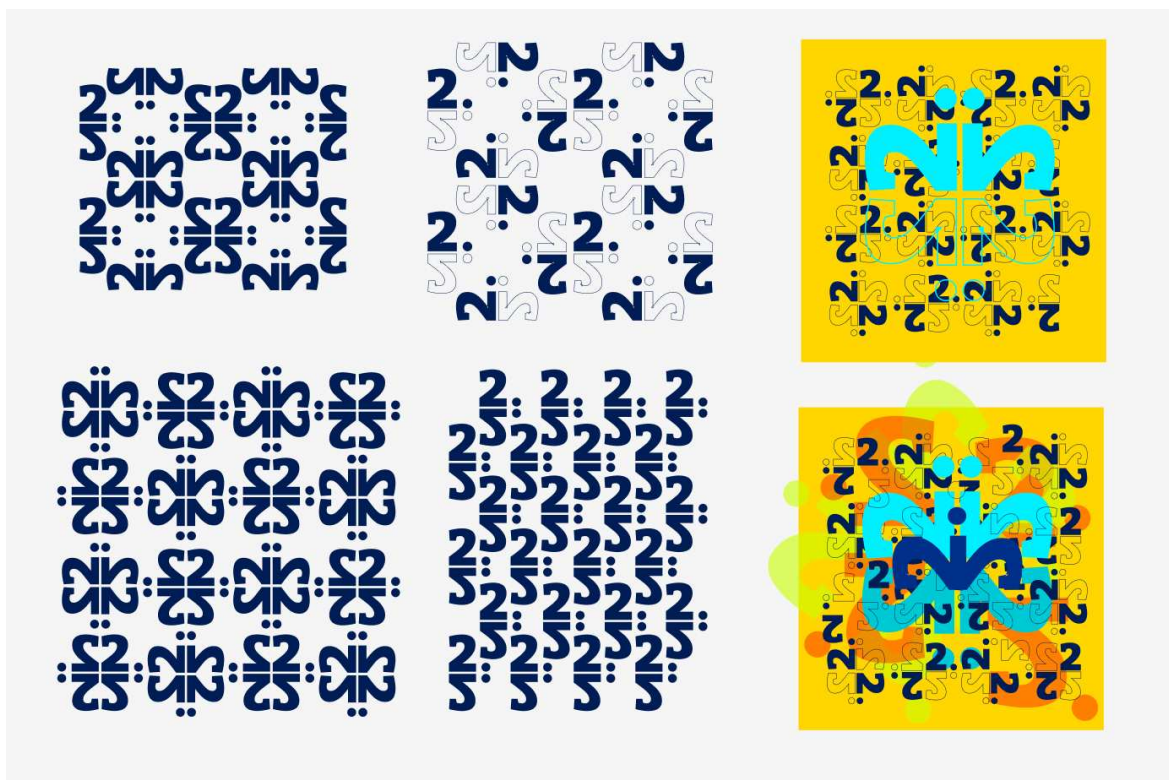
přístupů a o velkém množství učení se novým věcem v rámci stávajících znalostí, rozšiřování si obzorů atp. Samozřejmě jsem se věnoval i designové činnosti, a byla to fáze, kdy jsem se snažil dohromady skloubit již vybrané písmo pro akci s kombinatorickými motivy, které jsou nedílnou součástí hry, a které ve vizuálně zajímavé formě reprezentují podstatu, která se odehrává na šachovnici – tzn. kombinaci, kombinatoriku, propočít. V této fázi již bylo rozhodnuto o využití volných písem z platformy Google Fonts, a to konkrétně Bitter pro nadpisy atp. a Inter pro delší texty společně s cestou tvorby série log pro ročníky až do roku 2029, které jsou tvořeny posledním dvojčíslím daného roku zakomponované do stylizované formy figur 2D šachovnic.



Obrázek 40 – Ukázka loga pro ročník 2025 s výhledem proměny do roku 2029<sup>59</sup>

---

<sup>59</sup> Vlastní návrh autora



Obrázek 41 – Ukázka části přístupu ke kombinatorickým motivům<sup>60</sup>

### 8.3 Třetí fáze – Prefinální podoba vizuálu a úpravy

Již od ledna 2024 jsem se z poučení vrhl do propagace letošního ročníku akce, tedy roku 2024, který mne motivoval na další navazující práci, jelikož turnaj si začal evidentně získávat jméno. V tomto období vznikly i propozice akce pro rok 2024, které již měly prvky co se týče rozvržení pro další ročníky akce (pouze ve starém vizuálu se starým logem) ve třech jazykových mutacích (čeština, angličtina a němčina), pozvánka na akci a zároveň logo pro umístění v propozicích a začala ostrá část jak vizuální, tak i propagační. Podařilo se nám díky dobrým vztahům z let minulých dohodnout pravidelnou propagaci pro příští ročník na nejčtenější šachový web v ČR nšs.cz a oficiální svazovou šachovou stránku pro ČR chess.cz, na nejčtenější šachovou stránku na Slovensku a v neposlední řadě i do tištěných novin ve Znojmě pro zlepšení povědomí o akci v domovském městě, která

<sup>60</sup> Vlastní návrh autora

sice nebude mít za cíl přilákat v první řadě zájemce o turnaj, což může být spíše vedlejším efektem, ale hlavně ukázat, že akci organizujeme, a tím si zlepšit podmínky pro další ročníky. Díky databázi kontaktů na vedoucí jednotlivých klubů v republice se nám podařilo na každou jednotlivou mailovou adresu dopravit oznámení o konání akce společně s propozicemi a odkazy na Facebookovou stránku akce a web, v čem budeme určitě pokračovat i v roce 2025. Díky tomuto kroku se nám podařilo a podaří oslovit až 7 000 potenciálních účastníků prakticky přímo. Další destinací stejného typu bylo Slovensko, kde se tímto stejným způsobem podařilo oslovit dalších potenciálních 2 500 účastníků. Zároveň ve stejném čase v ohledu propagace akce proběhla dohoda s městem Znojmem o přesdílení stránky akce, a případně dalších příspěvků do budoucna, na oficiálních sociálních sítích města s dosahem okolo 60 000 lidí, z nichž je ovšem velmi těžké určit, koho by případně daná akce opravdu zajímala, a bude mít spíše jako inzerce v místním tisku spíše informační charakter. To, že tento způsob komunikace zapůsobil loni na sebe nedalo dlouho čekat, a očekáváme, že jeho efekt se bude násobit dále s rostoucí známostí akce a osobními doporučeními jednotlivých účastníků. Součástí příprav, a i vizuální identity byly prezentační materiály pro potřeby oslovení sponzorů, které se osvědčily pro rok 2023 i 2024, takže díky jejich zlepšení bude potenciální oslovení, doufáme, lepší. Velkou výhodou pro rok 2025 bude jistě to, že celá vizuální stránka akce bude působit jednotně a profesionálně, tudíž by tyto šance měly růst.



*Obrázek 42 – Ukázka implementace kombinatoriky do prefinálních motivů<sup>61</sup>*

#### **8.4 Čtvrtá fáze – Základní aplikace vizuální identity**

Po dokončení všech nutných částí pro možnost aplikace jsem se přesunul přímo k této příležitosti. Dveře, co se týče možností aplikace, byly široce otevřeny dokořán, a postupoval jsem dle předpokladů, co na akci bude přímo potřeba, jelikož v tomto směru neexistovalo žádné oficiální zadání. Snažil jsem se obecně promyslet co nejvíce variant a co nejvíce možností aplikace, byť by se v závěrečné fázi třeba nepoužily. Šlo o to, vytvořit možné návrhy a ukázky pro příští ročníky, ve kterých by například dnes nepotřebné vizuální prvky a materiály mohly najít uplatnění. V rámci diplomového projektu jsem pracoval s vytvořením layoutu pro turnajovou brožuru, jmenovky jednotlivých hráčů, jež budou rozmístěny před jednotlivými koly turnaje, webovou stránkou, propozicemi,

---

<sup>61</sup> Vlastní návrh autora

pozvánkou, mailovým podpisem, layoutem pro použití na sociálních sítích, odznakem rozhodčího, kartou pro turnajovou slevu na vstup do znojenských památek dohodnutých s městem Znojmem, diplomy, partiáři a případnými menšími reklamními předměty typu propiska, grafickým manuálem, orientačním systémem atp. Co se propozic akce týče, tak v nich je použito kombinatorických motivů a umístění loga co nejmenší z důvodu potenciálního konfliktu s důležitostí informací, které propozice nabízejí.

# A

## Tournament

### FIDE OPEN

#### 9 rounds

2x90 minutes/40 moves,  
30 minutes to finish,  
bonus 30 s/move for the whole game,  
waiting time 30 minutes.

#### Entry fee discounts:

Players born 1964 and older 100 CZK  
Players registered in the Znojmo d. 100 CZK  
Women 100 CZK  
Entry fee paid by 1st May 2024 100 CZK

#### Entry fee surcharges

CZE players not registered in the CZE  
Chess Fed. according to the Registration  
and Transfer Regulations in the category  
"active member" 250 CZK  
Registration after 10th June 2024 200 CZK

#### Deposit:

GM, WGM, IM, WIM South Moravian players on the talent list of the Czech Republic Chess Fed.	0 CZK
ELO FIDE nad 2400	400 CZK
ELO FIDE 2201 - 2400	700 CZK
ELO FIDE 2001 - 2200	1.000 CZK
ELO FIDE 1801 - 2000	1.200 CZK
ELO FIDE 1701 - 1800	1.400 CZK
ELO FIDE up to 1700 and without ELO FIDE	1.700 CZK
Youth born 2007 and younger with ELO FIDE over 1700	800 CZK

Discounts and surcharges may be combined. Also valid for youth born 2007 and younger.

The discount for the paid deposit can only be applied if the binding application is sent by 1st May 2024 and the deposit is subsequently paid to the account **2102501497/2010. IBAN: CZ31 2010 0000 0021 0250 1497**  
Please write your name and surname in the payment instructions.

#### Price Fund:

##### Standings in tournament A:

1. place	15.000 CZK + material prize
2. place	10.000 CZK + material prize
3. place	8.000 CZK + material prize
4. place	6.000 CZK
5. place	3.000 CZK
6. place	1.500 CZK
7. place	500 CZK
10., 20., 30., 40. place etc.	500 CZK

For other players in the order of prizes  
according to the prize pool of the tournament.

Price accumulation is possible.

Before each round begins, one bottle of wine will be  
drawn for one of the participating players present in  
the room (except for players under 18 years of age, for  
whom an adequate substitute in the form of another  
material prize will be chosen).

##### South Moravian regional championship prizes according to position in categories:

D18, H18, D20, H20	1.) 1500 CZK	2.) 1000 CZK	3.) 500 CZK
men, women	1.) 3000 CZK	2.) 2000 CZK	3.) 1000 CZK
seniors, senior women	1.) 1000 CZK		

##### Prizes of Znojmo district championship according to position in categories:

best player with ELO FIDE to 1800	500 CZK
best player with ELO FIDE 1801-2000	500 CZK
best player with ELO FIDE over 2000	500 CZK

##### Special prizes of the organizer:

best player with ELO FIDE to 2000	500 CZK
best player born 2007 and younger	500 CZK
best player born 1964 and older	500 CZK
best female player	500 CZK

The financial prize fund of the TOURNAMENT A is  
guaranteed by the organizer for participation of 50 players  
or more, in case of lower participation it may be reduced  
accordingly.

The possibility of reduction does not apply to the prizes  
of the South Moravian regional championship.

All financial prizes over 10.000 CZK will be reduced by 15% tax.  
The total financial fund of TOURNAMENT A is 75.000 CZK.

# C

## Tournament

### BLITZ TOURNAMENT

#### 11 rounds

2x5 minutes, bonus 2s/move

The financial prize fund of the TOURNAMENT C is guaranteed by the organizer in case of participation of 40 players or more, in case of lower participation it can be reduced accordingly.

For other players in the order of prizes according to the prize pool of the tournament.

Total financial fund of TOURNAMENT C is 6.400 CZK.

Deposit: \_\_\_\_\_

Everyone, regardless of age and performance, payment in cash on the spot	200 CZK
--	---------

Price Fund: \_\_\_\_\_

#### Standings in tournament C:

1. place	2.000 CZK + material prize
2. place	1.400 CZK + material prize
3. place	1.000 CZK + material prize
4. place	600 CZK
5. place	400 CZK
10., 20., 30., 40. place etc.	200 CZK

# D

## Tournament

### RAPID TOURNAMENT

#### MEMORIAL OF J. ŠVANDA AND V. HOLÍK

#### 7 rounds

2x10 minutes, bonus 5 s/move

The financial prize fund of the TOURNAMENT D is guaranteed by the organizer in case of participation of 40 players or more, in case of lower participation it can be reduced accordingly.

For other players in the order of prizes according to the prize pool of the tournament.

Total financial fund of TOURNAMENT D is 6.400 CZK.

Deposit: \_\_\_\_\_

Everyone, regardless of age and performance, payment in cash on the spot	200 CZK
--	---------

Price Fund: \_\_\_\_\_

#### Standings in tournament D:

1. place	2.000 CZK + material prize
2. place	1.400 CZK + material prize
3. place	1.000 CZK + material prize
4. place	600 CZK
5. place	400 CZK
10., 20., 30., 40. place etc.	200 CZK



## **8.5 Pátá fáze – Další aplikace identity, propagace, dlouhodobý cíl**

V rámci dalších kroků, které jsem po aplikaci identity podnikl v kromě samotného loga a jeho aplikace se týkají hlavně grafického manuálu, kde je popsán princip udržení designové stability do následujících let včetně příkladů různým aplikací. Součástí těchto aplikací kromě výše zmíněných prvků mohou být do budoucna plakáty, případně i další např. prodejní předměty jako například tašky, knihy a další věci spojené s turnajem, poté jistě i webu, který co se tvorby týče proplouval celým procesem a neustále se upravoval a dotvářel do obrazu, který byl potřebný. Společně s tím v rámci propagace byla připravena i brožura o znojemských památkách a aktivitách, která by mohla mít potenciál přerůst akcí samotnou v rámci využití např. na informační potřeby města Znojma, které takto obsáhlého průvodce s neustálou možností rozšiřování srozumitelně zpracovaného nenabízí. Výhodou tohoto průvodce pro samotnou akci je Znojmo a jeho prostředí, jelikož kromě památek nabízí i velké množství dalších doprovodných aktivit, které mohou být pro mnoho z hráčů při rozhodování velmi důležité. V rámci této aktivity je možnost nadále více spolupracovat s městem a implementovat své plány do jeho prostředí a vytvořit pozitivní a potřebné podhoubí pro dlouhodobé konání akce, které by díky těmto krokům mohlo být v budoucnu na svých původních autorech zcela nezávislé a funkční. Dlouhodobým cílem akce a propagace akce je to, aby ve výsledku festival prakticky žádnou propagaci nutně nepotřeboval, ale vědělo se o něm, a propagace sloužila vyložené v rovině připomínky, ale zásadní roli by na konci hrály již zážitky samotných účastníků, kteří by šřili svá osobní doporučení.

## ZÁVĚR

Ze začátku jsem si vše představoval jednodušší, což mě ochránilo díky tomuto naivnímu pohledu před různými úskalími, které jsem v průběhu práce objevoval, ale které se mi právě díky entuziasmu podařilo překonat. Šlo o to se hlavně poučit z vyrobených chyb z loňského ročníku, který byl opravdovým pilotem, a hned od začátku díky těmto poznatkům vybudovat akci na reálných základech, které budou cílené dlouhodobě, nikoliv pro jeden ročník akce, kdy by se vše muselo každý rok dělat znovu. V tom můžu říct, že jsem spokojen s tím, jak se podařilo nastavit plán a vizi identity do dalších let, které, i kdybych nebyl součástí projektu, budou fungovat i dále. Nic z toho by však nefungovalo bez podpory jak rodiny, tak i vedoucího práce, kterému chci ještě jednou poděkovat za cenné rady a mnoho trpělivosti, stejně tak ale i svým šachovým přátelům, kteří mě podporovali v rámci konání a uspořádání akce, díky vlévání energie do žil. Oproti práci, kterou jsem měl možnost zpracovat pro ročník 2023 si myslím, že výsledná kvalita je neporovnatelná, a teď jsem jistě dokázal lépe definovat potřeby, které taková akce má mít, a bez nichž se neobejde, stejně jako v podání a prezentaci, kdy se jedná o celistvější projekt bez větších nepokrytých šedých částí, se kterými by si například navazující grafik či pořadatel nemusel vědět rady, a které by vyžadovaly další kreativní úpravy.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] RAND, Paul; PLACE, Michael C. Corporate Identity. New York: Princeton Architectural Press, 1993. ISBN 1-56898-080-0.
- [2] SEDDON, Tony. Vizuální komunikace. Praha: Slovart, 2012. ISBN 978-80-7209-961-3.
- [3] KOTLER, P. a KELLER, K. L. Marketing management. Praha: Grada, 2013, s. 224. ISBN 978-80-247-4150-5
- [4] AAKER, D. A. Building Strong Brands. New York: Free Press, 2011, s. 112. ISBN 978-14-516-7475-0
- [5] NIELSEN Jakob, Web.Design, Praha: Softpress, 2002, s. 382. ISBN 80-86497-27-5
- [6] TWEMLOW Alice, K čemu je grafický design?, Praha: Slovart, s. 256, ISBN 978-80-7391-027-3
- [7] SAMARA, Timothy. Grafický design: základní pravidla a způsoby jejich porušování. V Praze: Slovart, 2008. s. 272. ISBN 978-80-7391-030-3.
- [8] ŘEZÁČ, Jan. Web ostrý jako břitva: návrh fungujícího webu pro webdesignery a zadavatele projektů. Jihlava: Baroque Partners, 2014, 214 s. ISBN 978-80-87923-01-6.
- [9] FROST Brad, Atomic Design, 2016, 189 s., ISBN 9780998296609
- [10] HALL Erica, Just Enough Research, A Book Apart, 2019, 186 s., ISBN 978-1-937557-88-1

## SEZNAM POUŽITÝCH INTERNETOVÝCH ZDROJŮ

Prague Chess Festival. Redirecting to /en/2023 [online]. Dostupné z: <https://praguechessfestival.com/en/2023>

Schedule | Prague Chess Festival. Redirecting to /en/2023 [online]. Dostupné z: <https://praguechessfestival.com/en/2023/clanek?id=315>

Jihomoravský šachový svaz . Jihomoravský šachový svaz [online]. Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://jmsschess.cz>

Přihlašte se na Šachovou akademii | Jihomoravský šachový svaz . Jihomoravský šachový svaz [online]. Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://jmsschess.cz/2023/04/prihlasujte-se-na-sachovou-akademii/>

Šachový svaz České republiky. Šachový svaz České republiky [online]. Copyright © 2018 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.chess.cz>

Hráči – vyhledávání « Šachový svaz České republiky. Šachový svaz České republiky [online]. Copyright © 2018 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.chess.cz/hraci-vyhledavani/>

Výběr kraje « Šachový svaz České republiky. Šachový svaz České republiky [online]. Copyright © 2018 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.chess.cz/souteze/vyber-kraje/>

Czech Open 2023. Czech Open 2023 [online]. Dostupné z: <https://www.czechopen.net>

Novinky | Czech Open 2023. Czech Open 2023 [online]. Dostupné z: <https://www.czechopen.net/cz/novinky/>

OPEN KLATOVY, Šachklub Sokol Klatovy, [online]. Dostupné z: <https://www.openklatovy.cz/openklatovy/default.asp>

OPEN KLATOVY, Šachklub Sokol Klatovy, [online]. Dostupné z:  
<https://www.openklatovy.cz/openklatovy/turnaj.asp>

Šachový festival Plzeň 2023 - 19. - 26. 8. 2023. Šachový festival Plzeň 2023 - 19. - 26. 8. 2023 [online]. Dostupné z: <https://www.sachovyfestivalplzen.cz>

2022 Grand Chess Tour | Grand Chess Tour. Grand Chess Tour [online]. Dostupné z:  
<https://grandchesstour.org/2022-grand-chess-tour/overview>

What We Do | Grand Chess Tour. Grand Chess Tour [online]. Dostupné z:  
<https://grandchesstour.org/content/what-we-do>

International Chess Federation. International Chess Federation [online]. Copyright © 2023 FIDE International Chess Federation. All Rights Reserved. No part of this site may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any way or by any means [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.fide.com>

FIDE Ratings and Statistics. FIDE Ratings and Statistics [online]. Copyright © 2022 FIDE International Chess Federation. All Rights Reserved. No part of this site may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any way or by any means [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://ratings.fide.com>

News - Tata Steel Chess Tournament. Tata Steel Chess Tournament 2023 [online]. Copyright © 2023 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://tatasteelchess.com/news/>

News - Tata Steel Chess Tournament. Tata Steel Chess Tournament 2023 [online]. Copyright © 2023 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://tatasteelchess.com/news/>

FIDE Candidates Tournament 2022. FIDE Candidates Tournament 2022 [online]. Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://candidates.fide.com>

FIDE Candidates Tournament 2022. FIDE Candidates Tournament 2022 [online]. Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://candidates.fide.com>

Official Website of the Australian Open 2023 | AO. Official Website of the Australian Open 2023 | AO [online]. Copyright © 2023 Tennis Australia. [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://ausopen.com>

Australian Open Tennis Players | AO. Official Website of the Australian Open 2023 | AO [online]. Copyright © 2023 Tennis Australia. [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://ausopen.com/players>

Roland-Garros - The 2023 Roland-Garros Tournament official site. [online]. Copyright ©Julien Crosnier [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.rolandgarros.com/en-us/>

Draws - Roland-Garros - The 2023 Roland-Garros Tournament official site. [online]. Copyright ©2022 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.rolandgarros.com/en-us/results/SM>

F1 - The Official Home of Formula 1® Racing. F1 - The Official Home of Formula 1® Racing [online]. Copyright © 2003 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.formula1.com/en.html>

Video. F1 - The Official Home of Formula 1® Racing [online]. Copyright © 2003 [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.formula1.com/en/video.html>

Olympic Games, International Olympic Committee, [online]. Dostupné z: <https://olympics.com/en/>

Olympic Games, International Olympic Committee, [online]. Dostupné z: <https://olympics.com/en/>

Official website of Tour de France 2023. [online]. Copyright © ASO [cit. 19.04.2023].  
Dostupné z: <https://www.letour.fr/en/>

The official site of the NBA for the latest NBA Scores, Stats & News. | NBA.com. The  
official site of the NBA for the latest NBA Scores, Stats & News. | NBA.com [online].  
Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.nba.com>

Official NBA Stats | Stats | NBA.com. The official site of the NBA for the latest NBA  
Scores, Stats & News. | NBA.com [online]. Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z:  
<https://www.nba.com/stats>

The official site of the NBA for the latest NBA Scores, Stats & News. | NBA.com. The  
official site of the NBA for the latest NBA Scores, Stats & News. | NBA.com [online].  
Copyright © [cit. 19.04.2023]. Dostupné z: <https://www.nba.com>

FIFA [online]. Dostupné z:  
<https://www.fifa.com/fifaplust/en/tournaments/mens/worldcup/qatar2022>

FIFA [online]. Dostupné z:  
<https://www.fifa.com/fifaplust/en/tournaments/mens/worldcup/qatar2022/knockout-and-groups>

FIFA [online]. Dostupné z:  
<https://www.fifa.com/fifaplust/en/tournaments/mens/worldcup/qatar2022/scores-fixtures?country=CZ&wtw-filter=ALL>

FIFA [online]. Dostupné z:  
<https://www.fifa.com/fifaplust/en/tournaments/mens/worldcup/qatar2022/qatar-highlights>

Andoni, A. (2021). The Importance of Personalization in Web Design. International  
Journal of Emerging Trends & Technology in Computer Science (IJETTCS), 10(4), 332-  
335.

Just a moment.... Just a moment... [online]. Dostupné z: <https://neilpatel.com/blog/amp-guide-for-marketers/>.

Co znamená responzivní web a proč ho chtít?. Experten in der digitalen Welt | Rascasone [online]. Copyright © [cit. 12.04.2023]. Dostupné z: <https://www.rascasone.com/cs/blog/co-je-responzivni-web>

Rozšířená a virtuální realita v médiích a marketingu: Pohlcující kampaně. YORD – AR, VR & Metaverse Studio [online]. Copyright © 2023 YORD [cit. 12.04.2023]. Dostupné z: <https://yordstudio.com/cs/rozsirena-a-virtualni-realita-v-mediich-a-marketingu-pohlujici-kampane-2/>

Web design pro začátečníky: tipy, pravidla a trendy 2023. Experten in der digitalen Welt | Rascasone [online]. Copyright © [cit. 12.04.2023]. Dostupné z: <https://www.rascasone.com/cs/blog/webdesign-tipy-pravidla-trendy>

Odborný článek: Jak na internet: Ochrana osobních údajů. Metodický portál / Odborné články [online] [cit. 12.04.2023]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/internet/19331/JAK-NA-INTERNET-OCHRANA-OSOBNICH-UDAJU.html>



## **SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK**

ŠSČR – Šachový svaz České republiky

JmŠS – Jihomoravský Šachový svaz

FIDE – Mezinárodní šachová federace

## SEZNAM OBRÁZKŮ

- Obr. 1– Ukázka webu Prague International Chess Festivalu – úvodní stránka
- Obr. 2 – Ukázka webu Prague International Chess Festivalu – harmonogram akce
- Obr. 3 – Ukázka webu JmŠS – úvodní stránka
- Obr. 4 – Ukázka webu JmŠS – článek a kalendář
- Obr. 5 – Ukázka webu ŠSČR – úvodní stránka
- Obr. 6 – Ukázka webu ŠSČR – vyhledávání
- Obr. 7 – Ukázka webu ŠSČR – soutěže družstev
- Obr. 8– Ukázka webu CZECH OPEN 2023 – úvodní stránka
- Obr. 9 – Ukázka webu CZECH OPEN 2023 – novinky
- Obr. 10 – Ukázka webu OPEN KLATOVY – úvodní stránka
- Obr. 11 – Ukázka webu OPEN KLATOVY – sekce o turnaji s ukázkou článků
- Obr. 12 – Ukázka webu Šachový festival Plzeň – úvodní stránka s přehledem článků
- Obr. 13 – Ukázka webu Grand Chess Tour – stránka s výsledky z roku 2022
- Obr. 14 – Ukázka webu Grand Chess Tour – sekce „o nás“
- Obr. 15 – Ukázka webu FIDE – úvodní stránka
- Obr. 16 – Ukázka webu FIDE – stránka s ukázkou ratingů a vyhledávání v databázi
- Obr. 17 – Ukázka webu TATA STEEL CHESS 2023 – úvodní strana
- Obr. 18 – Ukázka webu TATA STEEL CHESS 2023 – články
- Obr. 19 – Ukázka webu Candidates Tournament 2022 – úvodní stránka
- Obr. 20 – Ukázka webu Candidates Tournament 2022 – výsledková listina
- Obr. 21 – Ukázka webu Candidates Tournament 2022 – práce s typografií a elementy
- Obr. 22 – Ukázka webu AO – úvodní stránka
- Obr. 23 – Ukázka webu AO – přihlášení hráči
- Obr. 24 – Ukázka webu Roland Garros – úvodní stránka

- Obr. 25 – Ukázka webu Roland Garros – strom play-off
- Obr. 26 – Ukázka webu F1 – úvodní stránka
- Obr. 27 – Ukázka webu F1 – video obsah stránky
- Obr. 28 – Ukázka webu Olympics.com – úvodní stránka
- Obr. 29 – Ukázka webu Olympics.com – ukázka stránky pro nejbližší olympijské hry
- Obr. 30 – Ukázka webu Le Tour de France – úvodní stránka
- Obr. 31 – Ukázka webu Le Tour de France – ukázka článků a rankingů
- Obr. 32 – Ukázka webu NBA – úvodní stránka
- Obr.33 – Ukázka webu NBA – statistiky
- Obr. 34 – Ukázka webu NBA – články
- Obr. 35 – Ukázka webu FIFA World Cup Qatar 2022 – úvodní stránka
- Obr. 36 – Ukázka webu FIFA World Cup Qatar 2022 – vyřazovací pavouk
- Obr. 37 – Ukázka webu FIFA World Cup Qatar 2022 – výsledky zápasů a možnost sledování přenosů v dané zemi dle uživatele
- Obr. 38 – Ukázka webu FIFA World Cup Qatar 2022 – ukázka „ghost elementu“ využitého na stránkách při načítání obsahu
- Obr. 39 – Skici loga
- Obr. 40 – Ukázka loga pro ročník 2025 s výhledem proměny do roku 2029
- Obr. 41 – Ukázka části přístupu ke kombinatorickým motivům
- Obr. 42 – Ukázka implementace kombinatoriky do prefinálních motivů
- Obr. 43 – Ukázka části finálních propozic strana 3
- Obr. 44 – Ukázka části finálních propozic strana 5

