



Vysoká škola kreativní komunikace

Katedra Vizuální tvorby

Vizuální tvorba

Design a vývoj produktu pro neslyšící děti a jejich blízké

Autor: BcA. Eliška Šafářová

Vedoucí práce: Dr. Tereza Stehlíková

2023

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci zpracovala samostatně a že jsem uvedla všechny použité prameny a literaturu, ze kterých jsem čerpala. Stvrzuji, že všechny odevzdané výtisky mé diplomové práce se shodují s elektronickou verzí v informačním systému VŠKK a souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna veřejnosti pro účely studia a výzkumu.

V Praze dne.....

Podpis autora:

Poděkování

Ráda bych poděkovala mé vedoucí práce doktorce Tereze Stehlíkové za rady a odborné připomínky k diplomové práci. Zároveň bych ráda poděkovala doktorce Barboře Toman Tylové za oborové konzultace a vedení ateliéru. Také děkuji celému vedení školy a všem profesorům ve škole, kteří mě provázeli celých 5 let mým studiem. V neposlední řadě patří velký dík paní doktorce Hradilové, ředitelce ve školce Pipan, a paní magistře Verdis z centra Tamtam za veškeré konzultace a jejich pozitivní přístup a rady. Velké dík patří i mým spolužákům a bývalému spolužákovi za možnost neustálých konzultací a také mým blízkým za neustálou podporu.

Abstrakt

Diplomová práce se zabývá problematikou neslyšících dětí v komunikaci s rodinnými příslušníky. Tato práce zkoumá jejich potřeby a je úzce zaměřena na raný věk dítěte. Autorka implementuje vyzkoumané závěry do vytvoření nových didaktických a komunikačních pomůcek specializovaných na potřeby neslyšících dětí a rodičů. Pro tuto práci autorka uplatňuje znalosti v oboru grafického designu, které propisuje do nového vizuálního ztvárnění pomůcek. Cílem práce je pomoci rodičům a příbuzným v komunikaci s dětmi a zasloučením do světa neslyšících. Teoretická část seznamuje a přibližuje neslyšící, integraci dětí, typy komunikace a zkoumá metodiku didaktických hraček a komunikačních pomůcek. Praktická část tyto poznatky propisuje do vytvořeného vizuálního stylu, názvu, mediální komunikace a do nového ztvárnění pomůcek. Řeší technologie výroby. V závěru autorka propisuje vizuální komunikaci do explikací a tím ukazuje další možná využití navrženého vizuálního stylu.

Klíčová slova: neslyšící, produkt, didaktické hry, komunikační pomůcky, rodiče, obalový design, komunikace, grafický design

Abstract

The diploma's thesis deals with the issue of deaf children in communication with family members. This work examines their needs and is narrowly focused on the early years of the child. The author implements the researched conclusions into the creation of new didactic and communication aids specialized in the needs of deaf children and parents. For this work, the author applies her knowledge in the field of graphic design, which she prescribes in a new visual rendering of the aids. The aim of the work is to help parents and relatives in communicating with children and introducing them to the world of the deaf. The theoretical part introduces and approaches deaf children, their integration, types of communication and examines the methodology of didactic toys and communication aids. The practical part prescribes these insights into the created visual style, name and media communication. It deals with the technologies of production of aids. In the end the author prescribes visual communication in explanations and shows other possible uses.

Key words: Deaf, product, didactic games, communication aids, parents, packaging design, communication, graphic design

Obsah

<i>ÚVOD</i>	8
<i>1. Cíl práce</i>	9
<i>2. Design jako systém</i>	9
2.1 Obalový design	10
2.2 Ilustrace jako vizuální jazyk.....	10
2.3 Dětský design.....	10
2.4 Výroba	12
<i>3. Sluch a sluchové postižení</i>	12
3.1 Stručná klasifikace diagnóz	13
3.2 Rodina v komunikaci s neslyšícím dítětem.....	13
<i>4. Formy komunikace</i>	16
4.1 Znakový jazyk.....	16
4.2 Prstová abeceda	17
4.3 Vývojové fáze osvojení znakových jazyků.....	17
4.4 Vizuální vnímání neslyšících dětí	18
<i>5. Metodika a řešerše didaktických a komunikačních pomůcek pro raný věk</i> .	18
5.1 Metodiky vývoje.....	18
5.2 Metodika tvorby a ověřování didaktických pomůcek.....	19
5.3 Metodika tvorby a ověřování komunikačních pomůcek.....	21
<i>6. Případové studie</i>	24
<i>7. Návrh boxu pro neslyšící děti a jejich příbuzné</i>	33
7.1 Vyhodnocení analýzy trhu a odůvodnění výběru pomůcek.....	33
7.2 Koncept.....	34
7.3 Naming.....	34
7.4 Komunikační jazyk.....	35
7.5 Inspirace	35

7.6	Jednotný vizuální styl	36
7.7	Box	45
7.8	Dílčí komponenty boxu	52
7.8.1	Krabice s návodem.....	52
7.8.2	Komunikační deník.....	55
7.8.3	Zážitkový deník	63
7.8.4	Didaktická hra	65
7.8.5	Komunikační karty.....	67
7.8.6	Informační brožura.....	70
7.8.7	Animace	72
7.9	Online komunikace	73
7.10	Reklamní předměty	79
	<i>Terminologický slovník</i>	84
	<i>Seznam použité literatury a rozhory</i>	85
	<i>Internetové zdroje</i>	87
	<i>Seznam obrázků</i>	88

ÚVOD

Pro svou diplomovou práci jsem chtěla najít adekvátní téma, které by se vymykalo mým dosavadním zkušenostem v oboru grafického a mediálního designu a rozšířilo moje portfolio znalostí o kus dále. Svou diplomovou prací jsem chtěla něčemu pomoci, ať už rozšířit veřejné povědomí o nějakém tématu, anebo zaměřením na potřeby užší sociální skupiny.

Vzhledem k působení mých kamarádek v oboru speciální pedagogiky se zaměřením na nevidomé jsem zprvu chtěla zaměřit svou práci právě na potřeby nevidomých. Po analýze trhu jsem zjistila, že povědomí o nevidomých je u veřejnosti daleko více rozšířené nežli povědomí o neslyšících a na jejich potřeby je kladen daleko větší důraz. Komunita neslyšících mi přišla daleko více opomíjená. Tato teorie se mi také potvrdila i při konzultaci s paní doktorkou Hradilovou, jež je sama v komunitě neslyšících. Z toho důvodu se mým tématem diplomové práce stali neslyšící. Hledala jsem, jak mohu vybrané téma zúžit, aby finální výstup mé práce našel koncového uživatele, své využití a především pomohl této menšině.

Rozsáhlá škála sluchového postižení nebyla možná pokrýt celoplošně, bylo důležité si téma zúžit a zaměřit se na určitou věkovou skupinu. Téma jsem tedy po hloubkovém zkoumání, konzultacích a rozhovorech se specialisty zúžila na potřeby neslyšících dětí v raném věku, s nimiž se pojí i potřeby jejich rodičů. Tato skupina mi byla bližší z důvodu zaměření mého okolí na předškolní a školní věk dětí.

Výstupem diplomové práce je produkt v podobě boxu, v němž se nachází didaktické a komunikační pomůcky specializované na potřeby neslyšících dětí a slyšících rodičů. Každá pomůcka má své zástupné odůvodnění a byla konzultovaná s odborníky rané péče. Komunikace se stala stěžejním podtématem celého boxu a každá pomůcka přispívá svou částí k jejímu rozvoji, interakci s okolím a integraci dítěte do kolektivu.

V mé práci se zaměřuji i na komunikaci s rodiči na sociálních sítích a představuji možnosti propagace produktu.

1. Cíl práce

Primárním cílem této práce je pomoci slyšícím rodičům a rodinným příslušníkům v komunikaci s jejich neslyšícím dítětem. Součástí práce bylo nastudování problematiky neslyšících jedinců a především potřeb rodičů a dětí a zjištění jejich hlavní diference od dětí slyšících. Na základě vyhodnocení těchto potřeb bylo vybráno téma závěrečného produktu a konkretizování dílčích věcí uvnitř. Byla provedena rozsáhlá analýza trhu, učebnic znakového jazyka, odborných literatur a pomůcek pro neslyšící.

Mezi hlavní cíle mé práce z oborového hlediska patří nové vizuální ztvárnění didaktických a komunikačních pomůcek s tematikou specializovanou úzce na potřeby neslyšících dětí. V užším kontextu se box dotýká prvotní komunikace neslyšícího dítěte se slyšícími rodiči. Stěžejní bylo vytvořit samotné didaktické pomůcky a ověřit si jejich účinnost z praktického hlediska.

2. Design jako systém

„Drtivá většina designérských děl, tištěných, interaktivních i nástěnných, tvoří systém.“¹

U designu je potřeba myslet v systematickém myšlení. Každý výstup musí být jasně identifikovatelný a vztahovat se jeden k druhému. Provázanost systému tvoří kvalitní design. Každý designér vytváří pro projekt specifickou a ojedinělou vizuální řeč, čemuž se rozumí jednotná komunikace směrem k uživatelům. Komunikační a vizuální jazyk se musí umět přizpůsobit změnám formátu, technickým podmínkám a obsahovému sdělení. Plakát má zcela jinou nosnou funkci nežli brožura nebo obal.²

K projektům je nutné přistupovat systémově, zaměřovat se na vizuální logiku uspořádání v prostoru. Je nutné myslet na to, že design musí mluvit na všech formátech a materiálech stejnou vizuální řečí. Aby nedošlo k unudění uživatele je potřeba do designu vnášet lehké obměny, využívat zajímavé techniky nebo ojediněle materiály. Design může mít programový stejný systém na všech výstupech, nebo být více náhodný a působit přirozeným dojmem. Záleží na typu účelu vytvářeného designu.³

¹ Samara 2014, s. 272.

² Samara 2014, s. 273.

³ Tamtéž, s. 273.

2.1 Obalový design

„Design produktu je spojení formy, struktury, materiálu, barvy, typografie...“⁴

Designér musí navrhnout obal vzhledem k obsaženému produktu. Navržený design má za úkol mluvit k lidem a působit na cílového zákazníka na emocionální nebo logické úrovni. Název produktu naznačuje uživateli jeho téma nebo obsah. Idea designu by měla provázet celý koncept. Úspěšnost designu se odráží v podobě touhy u spotřebitele produkt koupit a využívat.⁵

U vytváření obalového designu je primární znát prostředí, ve kterém bude daný produkt prezentován. V tomto případě se jedná o segment dětských produktů. Pro správnou diferenciaci od konkurence pomůže nalezení konkurenčních faktorů, slabých a silných stránek ostatních komunikačních a didaktických pomůcek jak na trhu slyšících, tak neslyšících dětí.⁶

2.2 Ilustrace jako vizuální jazyk

Ilustrace zosobňuje značku. Dělá jí přístupnější lidem a rychleji dokáže zacílit na emoční úroveň lidského vnímání. Má několik možných forem a variant na svoje provedení. Zároveň slouží jako identifikační prvek konceptu ve vizuální komunikaci produktu. Podstatu má i ve své funkci, nemusí plnit jen účel estetizace produktu. Ilustrace může mít instruktážní funkci jako průvodce, který může značka využít ke snadnější komunikaci pokynů a návodů, jak s daným produktem zacházet. Ilustrace může připodobňovat situace nebo dokreslovat symboly. Ve většině případech je nosným prvkem designu a prostředkem jednoduché diferenciaci od konkurence.⁷

2.3 Dětský design

V této době je těžké zaujmout dítě, důsledkem velkého vizuálního přesycení. Děti patří k náročnému publiku, vyžadují neustálou pozornost. Následkem digitální doby jsou zvyklé na širší portfolio hraček a her. Je tedy daleko těžší se vymezit konkurenci, ještě pokud tvoříte mimo digitální sféru a používáte k přenosu informací tištěné médium. V marketingu pro děti je kladen důraz na poutavou barevnost a jednoduchou sdělovací myšlenku. Firmy, které tvoří pro děti, musí brát v potaz i vizuální vnímání rodiče, jakožto koncového zákazníka.⁸

⁴ Klimchuk, Krasovec 2012, s. 39.

⁵ Ellicott, Candace 2012, s. 21.

⁶ DuPuis, Steven 2011, s. 84.

⁷ Klimchuk, Krasovec 2012, s. 94.

⁸ DeBara 2018, online.

2.3.1 Dětské postavy, maskoti

Děti mají rády kreslené pohádky. Obsažené postavy se často stávají jejich kamarády a prostřednictvím dobrého marketingu mohou mít svou oblíbenou kamarádku Elzu u sebe doma, nebo na sobě její šaty.

Zakomponováním maskota nebo kreslené postavy dostává design prvek osobitosti a konkrétní nezaměnitelnou tvář. Na základě jeho využití můžeme snadněji vyprávět příběhy, navazovat hlubší vztahy s uživateli a ukazovat příkladové situace, z kterých se dítě může ponaučit. Záleží na dobrém výběru maskota, aby dokázal obstát a korespondoval s produktem a vizuální komunikací.⁹

2.3.2 Barevnost

Barevnost u designu slouží jako prvek odlišnosti, při dobré analýze trhu nám barevnost může zajistit dobrou viditelnost v konkurenčním prostředí. Zvolená paleta barev musí korespondovat s obsahem, dokáže ovlivňovat obraz, text a také jednoduše zapůsobit na emoce. S tímto působením se pojí psychologie barev.¹⁰

Barvy jsou nástrojem komunikace. U dětského designu se dává přednost jasným saturevaným barvám. Sytost a teplotu barev ovlivňuje jas plochy.¹¹

Dětský svět se bere jako barevný, bezstarostný. Není potřeba, aby design obsahoval příliš velkou škálu barev, že s nimi člověk dokáže vyvolat duhu. Nicméně není dobré stavět vizuální komunikaci pouze na jedné barvě nebo barvách v neutrálním tónu, typu světle hnědá, béžová. Vždy, pokud na ulici vidím dítě oblečené od hlavy až k patě v béžové bez jakýchkoliv obrázků, je mi jasné, že u výběru dnešního outfitu nemělo hlavní slovo. V tomto případě je důležité si říci, že rodiče mají velkou roli při závěrečném výběru. Oni jsou těmi, kteří dítěti produkt kupují, proto je důležité u výběru barevné palety zohledňovat i tento aspekt.

2.3.3 Dětský produkt

U vytváření produktu, hraček nebo jiných pomůcek pro dětského koncového zákazníka je důležité myslet na praktičnost produktu, jeho skladnost a jednoduché zabalení na přenášení. Děti si rády nosí oblíbené věci ke svým prarodičům nebo se s nimi předvádí ve skupině

⁹ DeBara 2018, online.

¹⁰ Samara 2014, s. 120.

¹¹ Samara 2014, s. 92.

ostatních dětí. Z hlediska koncepce by nás měl produkt přitahovat svým designem i provedením. Hlavním tahem je komunikovat na viditelné části produktu zajímavý vizuální prvek směrem k dětem a rodičům. Prvek by měl být čitelný a jednoduše pochopitelný s jasnou výpovědní hodnotou produktu. Děti patří k velmi dobré kupní síle, jelikož rodiče chtějí dětem udělat radost nebo vidí za didaktickou hračkou možnost jejich rozvoje.¹²

Každý produkt potřebuje zacílit na konkrétní věkovou skupinu, aby se mohl adaptovat na jejich potřeby. S produktem určeným dětem je dobré růst s jejich vývojem, s možností měnit obtížnosti a složitosti. Tyto aspekty přidávají produktu delší životnost a univerzálnost a tím cílí na větší portfolio uživatelů. Není však dobré mít své publikum příliš rozsáhlé, jelikož vnímání dětí a jejich zájem o danou věc se mění věkem velmi rychle.¹³

2.4 Výroba

Při výrobě je důležité zohledňovat výrobní náročnost a technické požadavky produktu. Konstrukční řešení by mělo být jednoduše reprodukovatelné a přizpůsobivé požadavkům cílových zákazníků. Správně předané tiskové specifikace, volba barevnosti a výběr materiálů přispívá uživateli k lepšímu a komplexnějšímu zážitku z celého produktu.¹⁴

Tiskové techniky dodávají možnost podtrhnout myšlenku designu. Přinášejí do tištěné formy zábavné a účelové prvky jako výseky, perforace, ojedinelé formáty, vytlačení a mnoho dalších. Nesmíme však zapomenout, že by forma měla vždy následovat funkci.¹⁵

3. Sluch a sluchové postižení

Sluch bereme jako nedílnou součást našeho lidského vnímání. Pomáhá nám v komunikaci s ostatními lidmi, v orientaci v prostředí a v mnoha dalších aspektech nám usnadňuje život. Málokdo si dokáže představit neslyšet.

Hluchota vymezuje a odlišuje lidi, ale především separuje a tím vytváří menšinovou kulturní odlišnost a skupinu zvanou neslyšící. Separace skýtá mnoho problémů vyústujících v psychické potíže. V historii se nabízelo mnoho pohledů na hluchotu, na jejich možnosti vzdělání a dorozumění. Nyní mají neslyšící právo na vlastní znakový jazyk a vlastní kulturu.¹⁶

¹² Ellicott, Candace 2012, s. 103

¹³ Molnár 2018, online.

¹⁴ Klimchuk, Krasovec 2012, s. 128.

¹⁵ Ambrose 2011, s. 75.

¹⁶ Macurová, Zbořilová a spol. 2018, s. 7,8.

Nejdůležitějšími smysly se tak pro neslyšící stávají zrak a hmat. Zrak a jeho vizuální vnímání pomáhá v odezírání, v orientaci v prostoru a v poznávání okolí. Hmat působí v taktilní stránce a dokáže svým způsobem zachytit zvukové vibrace.

3.1 Stručná klasifikace diagnóz

Vady sluchu se rozdělují a klasifikují na lehkou, střední, těžkou a velmi těžkou nedoslýchavost včetně hluchoty. Pro děti se sluchovou vadou je nejdůležitější, jak slyší řečové frekvence, jejichž hodnotu určuje audiologické vyšetření. V praxi je podstatné, jak dítě dokáže přijmout kompenzační pomůcku. Její přijetí určuje, jak dobře dokáže slyšet a dává dítěti možnost ve vývoji orální komunikace. Jejich správné nastavení se odvíjí od úrovně mluvené řeči. Na popsáných kazuistikách v knize lze vidět důležitost vrozených faktorů. Některé téměř neslyšící dítě dokáže s kochleárním implantátem srozumitelně mluvit a používat rozsáhlou slovní zásobu již v raném věku. Naopak děti s lehkou nedoslýchavostí nebo slyšící mohou být daleko zaostalejší.¹⁷

Existuje převodní a percepční vada sluchu. Převodní sluchová vada může být vrozenou vývojovou, nefunkčnost perforovaného bubínku, nebo vzniknout častým zánětem středního ucha. Člověk s touto vadou není zcela neslyšící, slyší tlumeně, ale nepříliš ostře, s postupem času může zcela normálně slyšet. Percepční vada sluchu může mít lehkou ztrátu sluchu, ale i úplnou hluchotu. U dětí s percepční vadou nedochází ke zlepšení, zde je nutná kompenzace za pomoci sluchadel nebo kochleárních implantátů. V těchto případech se sluch nezlepší, může se zlepšit pouze jeho sluchové vnímání. Vady mohou být i kombinované, každé ucho může mít jinou ztrátu sluchu.¹⁸ Rozsáhlé možnosti kombinací sluchových vad ukazují velkou diverzitu a ojedinělost každého případu.

3.2 Rodina v komunikaci s neslyšícím dítětem

Vyrovnání se situací a zpracování faktu, že vaše dítě neslyší není jednoduché. „*První poznání, že jejich dítě má vážnou poruchu sluchu, působí jako šok následovaný frustrací, beznadějí a ztrátou jistoty.*“¹⁹

Neslyšící děti se rodí především slyšícím rodičům, a to z 90 - 96 %, dokládá profesorka Macurová, a zde se setkáváme s onou problematikou. Slyšící rodiče musí čelit hned několika problémům, mezi nejzásadnější patří, že nevědí, jak s dítětem komunikovat.²⁰

¹⁷ Jungwirthová 2015, s. 19,20.

¹⁸ Jungwirthová 2015, s. 21, 22.

¹⁹ Roučková 2006, str. 41.

²⁰ Hronová, Motejzíkova 2002, s. 7.

Slyšící rodina dává dítěti, ve většině případů, nevyhovující pokyny v podobě orální komunikace a tím vytváří špatné komunikační prostředí, které má vliv na získané vědomosti a citový vztah tvořený mezi dítětem a členy rodiny. Není nutností, aby rodiče ze začátku rané komunikace plynule ovládali znakový jazyk, jejich znalosti se rozšiřují spolu s vývojem dítěte. Daleko větší nutností je vědět, jak s dítětem navázat kontakt, ať už zrakový nebo taktilní. Rodiče učí dítě poznávat okolí, sami sebe, svoje emoce, snaží se mu porozumět, jsou jeho průvodcem, což je samo o sobě náročný proces.²¹

Ve většině případů dávají slyšící rodiče svým dětem, v závislosti na typu sluchové vady, kompenzační pomůcky, kochleární implantát nebo naslouchadlo. S pomůckami je zvuk jiný, avšak dětem pomáhají snadněji s učením a vývojem mluvené řeči nebo začleňováním do kolektivu. Ve fázi adaptace na kompenzační pomůcky a také samotné rehabilitace se i nadále s dítětem využívá znakový jazyk, důležité jsou i návštěvy logopedie pro správný rozvoj jazyka mluveného.²² Z těchto poznatků obsahuje vytvořený box základní znaky pro znakový jazyk a český psaný jazyk.

3.2.1 Potřeby dítěte

Neslyšící dítě má zcela jiné potřeby a nároky na svoje okolí. V počátcích všechny děti komunikují nonverbálně, v dalších fázích vývoje slyšící děti vydávají nekontrolované zvuky a reagují na zvuky okolní. Na tyto podněty neslyšící dítě naopak nedokáže reagovat a spíše využívá ke komunikaci s okolním světem nonverbální techniky. Sluchové postižení má velký vliv na správný vývoj dítěte, proto je potřeba věnovat dítěti větší čas a upravit komunikační podmínky v rodinném prostředí jeho potřebám.²³

Děti v raném věku potřebují neustále opakovat denní rytmus a zažité činnosti, je potřeba vše popisovat a nebát se vytvářet speciální znaky pro dané činnosti, využívat věci denní potřeby kolem sebe nebo si vypomáhat speciálními pomůckami.²⁴

Pokud má dítě těžkou nedoslýchavost, učí se v první fázi jazyk znakový a poté až formu psaného českého jazyka. Rozdílnost obou jazyků je výrazná, lze to přirovnat k učení zcela nového cizího jazyka. Pro správný vývoj dítěte je důležité okolní prostředí, které ho

²¹ Roučková 2006, s. 21.

²² Jungwirthová 2015, s. 14.

²³ Horáková 2012, s. 25, 26

²⁴ Roučková 2006, s. 27.

formuje. Z toho důvodu se doporučuje, aby všichni členové rodiny komunikovali s dítětem i v jazyce znakovém a učili se ho spolu s ním.²⁵

3.2.2 Potřeby rodičů

V prvotní fázi seznamování se sluchovým postižením je pro rodiče důležité si určit, zda budou s dítětem komunikovat ve znacích nebo slovech, tomuto rozhodnutí předbíhá mnoho lékařských prohlídek a samotné vyústění finální diagnózy.²⁶ Na základě těchto podmínek zachovávám ve využívaných didaktických pomůckách jak jazyk mluvený, tak znakový. Tím nechávám volnou možnost výběru rodičům a nezužuji cílovou potencionální skupinu produktu. Využívám jednoduché základní úkony jako počítání, skládání jmen a další.

Ranou komunikaci mezi dítětem a rodičem řeší mnoho odborných volně dostupných článků a publikací. Publikacím často chybí obrazová příloha a jednoduché grafické schéma, které pomáhá lidskému mozku vstřebat, uchovat a rychleji pochopit informace nebo instrukce.

Z výzkumu problematiky vyplývá, jak už zmiňuji, chybějící stručné schéma, které by sloužilo jako rychlá pomůcka určená rodičům, příbuzným a známým v komunikaci s neslyšícím dítětem, a to, jak dítě zaujmout, přimět ho k interakci nebo navázat oční kontakt. Všechny tyto aspekty jsou počáteční a důležité pro správný vývoj komunikačních dovedností a poznávání vnějšího světa ať už slyšícího či neslyšícího dítěte.²⁷

V prvotní fázi zkoumání jsem vytvořený produkt cílila pouze na potřeby neslyšících dětí. Avšak při hloubkovém zkoumání a prvotní konzultaci s paní doktorkou Hradilovou, která je součástí komunity neslyšících, jsem začala cílit i na potřeby rodičů. Z důvodu brzkého zjištění sluchového postižení zasáhne tato zpráva především rodiče a jejich příbuzné, nikoli dítě samotné. Proto jsem do boxu přidala sekci pro rodiče, která má za úkol pomoci a zjednodušit určité kroky v jejich situaci. Jedná se především o stručné utřídění základních informací, komunikačních podmínek a didaktických pomůcek typu komunikačních a zážitkových deníků, jejichž funkci popíši níže.

²⁵ Roučková 2006, s. 17.

²⁶ Tamtéž, s. 16.

²⁷ Tamtéž, s. 21.

4. Formy komunikace

4.1 Znakový jazyk

„Mluvená řeč je zdrojovým kódem, který se prostřednictvím „posunků“ zviditelňuje.“²⁸ Komunikace neslyšících se zcela liší od komunikace mluvenou řečí. Neslyšící nevyužívají zvuk jako komunikační prostředek, naopak využívají mimiku obličeje, pohyby rukou, horní část těla, hlavu a zrak. Tomuto jazyku se říká vizuálně-motorický, jelikož ho vidíme a ukazujeme.²⁹ „Znakový jazyk je bohatý a je adekvátní alternativou mluvené řeči.“³⁰

Znak ve znakovém jazyce se podobá mluvenému slovu, avšak skladba vět a používání záporu, či tvoření oznamovacích nebo tázacích vět je zcela odlišné, má však svá daná pravidla. Znakový jazyk je brán jako samostatný jazyk s vlastním znakovým sledem, který se liší od slovosledu a skloňování v jazyce českém. Každá země má svůj vlastní znakový jazyk. V některých případech se zachovává původní část a význam znaku i v jiném jazyce, někdy je vytvořen znak zcela nový. Na odchylky můžeme narazit i v českém znakovém jazyce, a to v podobě nářečí, je proto těžké znaky správně vizualizovat, aby byly čitelné pro každého neslyšícího.³¹ Z tohoto důvodu jsem každou mou obrazovou vizualizaci znaku konzultovala s paní Verdis z centra pro dětský sluch a tím předešla rozporu s jinými neslyšícími, kteří jsou na nesprávné znakování citliví.

V mém průzkumu znakového jazyka mě nejvíce zaujal odlišný slovosled a také velká výpovědní hodnota mimického vyjádření a pohybu hlavou, která větám dodává kladné či záporné znění. V celém boxu tak využívám znakový sled jako formu komunikačního jazyka a odlišení od ostatních. Tím se vymezuji konkurenci a dosahuji lehčího rozpoznání mezi didaktickými pomůckami pro slyšící děti. Princip propisuji i do vizuálního zpracování celého boxu a grafických prvků. Obdobné využívání znakového sledu u center nebo neziskovek zabývajících se tematikou neslyšících jsem po rozsáhlé analýze na trhu neviděla.

Ukázka znakového sledu a slovosledu z učebnice znakování pro každý den:

JÁ – BYDLET – PRAHA

Bydlím v Praze.

KOLIK – TY – ROK?

²⁸ Macurová, Zbořilová a spol. 2018, s. 9.

²⁹ Tamtéž.

³⁰ Roučková 2006, s. 17.

³¹ Růžičková 2001, s. 5.

Kolik je ti roků?

MOJE – KŘEST – JMÉNO – JANA

Jmenuji se Jana.

NIC – CHYBA

Nic se nestalo.

TY – UMĚT – ZNAK – JAZYK?

Umíš znakový jazyk?

4.2 Prstová abeceda

Důležitou součástí komunikace neslyšících je využívání prstové abecedy. Abeceda umožňuje vyjadřovat a získávat informace. Oproti znakovému jazyku byla i z historického hlediska součástí komunikace ve světě slyšících, z tohoto důvodu slouží jako spojovací komunikační prvek mezi slyšícími a neslyšícími jedinci. Uplatňuje se při představování především u jmen, měst, odborných termínů, slovesných koncovek a hlavně při učení českého jazyka a jeho „hláskování“.³²

Prstová abeceda má dva způsoby provedení, a to jednoruční a dvouruční. Ve světě se používá jednoruční, která je rychlejší. V České republice je preferovaná abeceda dvouruční. Dle mých rešerší se i v této části neslyšící neshodují a někdo raději používá abecedu jednoruční. Box obsahuje abecedu dvouruční, která je důležitým prvkem pro pozdější komunikaci dítěte a jeho integraci do světa slyšících.

4.3 Vývojové fáze osvojení znakových jazyků

V prvních fázích vychází komunikace mezi rodičem a dítětem z přirozených gest a posunků, které běžně používáme. Dítě posunky kopíruje a tím dochází k úspěšné rané komunikaci, která je nutná k osvojení jazyka.³³ Neslyšící dítě se postupem času učí vnímat svět všemi smysly, pokud mu to diagnóza dovolí. Znaky není dobré brát jako překážku ve vývoji mluvené řeči, naopak využívání znaků prospívá vývoji, lepšímu zapamatování a pochopení významu slova mluveného. Praktikovat znaky v komunikaci se v poslední době doporučuje i dětem slyšícím u učení mluveného slova.³⁴

³² Potměšil 1992, s. 5.

³³ Macurová, Zbořilová a spol. 2018, s. 121.

³⁴ Roučková 2006, s. 19.

4.4 Vizuální vnímání neslyšících dětí

Neslyšícím dětem se kompenzuje především sluch. Je však potřeba rozvíjet i jiné smysly, a to zejména zrak. Zrakové vnímání je důležité rozvíjet v kompenzaci sluchového vnímání. Odezírání umožňuje porozumět obsahu sdělení za pomoci pohybu úst, mimiky obličeje a výrazů očí. Je více druhů odezírání, mnohokrát se k jeho učení používají hračky nebo obrázky, kterými si dítě odezírané slovo potvrzuje. Důležitou součástí je výraz obličeje, tím dítě dokáže rozlišit povahu a charakter odezíraného slova. Ve vývoji dítěte se s odezíráním začíná pracovat kolem druhého roku, kdy dítě vnímá daleko lépe prostředí kolem sebe a dokáže přiřazovat předměty k obrázkům, učí se základním barvám a časem postupuje k vnímání celků.³⁵ Tento proces uplatňuji při vytváření didaktické hry v boxu.

4.4.1 Alternativní komunikace

Alternativní komunikace tedy nevyužívá jako primární komunikační prostředek mluvený nebo znakový jazyk. Neslyšící děti kompenzují své postižení prostředkem alternativní komunikace, která je především vizuálního charakteru.³⁶

Mezi prostředky alternativní komunikace dle informační brožury federace neslyšících, řadíme:

- zástupné předměty – předměty přispívají k charakterizaci činnosti,
- obrázky, fotky – slouží k přesnému znázornění lidí, aktivit, předmětů,
- systémy grafických symbolů – piktogramy k zjednodušení vyjádření, kontrastní, zmenšené a zvětšené obrázky,
- znakování ruku v ruce – znaky jsou upraveny dítěti na míru pro jednodušší pochopení a čtení, jsou předváděny na těle.

5. Metodika a rešerše didaktických a komunikačních pomůcek pro raný věk

5.1 Metodiky vývoje

Pro svou diplomovou práci jsem oslovila odborníky z oboru a problematiky neslyšících. Mým cílem bylo vytvořit produkt založený na praktických znalostech a potřebách mé cílové skupiny. V první fázi jsem oslovila doktorku Hradilovou z fakulty speciální pedagogiky Karlovy univerzity, která mi dala osobní vhled do světa neslyšících, pomohla specifikovat

³⁵ Naděžda Janotová 1996, s. 6, 8, 9.

³⁶ Federace rodičů a přátel sluchově postižených 2012, s. 43.

a zúžit obsahovou část boxu a nasměrovala mě do hlubšího zkoumání raného věku dítěte a potřeb rodičů.

V další fázi vývoje produktu jsem byla na náhledové hodině a konzultaci v bilingvní školce Pipan, kde jsem viděla neslyšící děti spolu se slyšícími dětmi v jednom neutrálním prostředí. Zajímavým pozorováním bylo, pro mě jako slyšícího člověka, vidět automatické používání znakového jazyka k jazyku mluvenému u místních pedagogů, jehož přirozenost mi byla velmi sympatická. S paní ředitelkou jsme vedly neformální rozhovor, v němž mi vysvětlovala princip komunikace mezi školkou a rodiči, speciální potřeby dětí a pomohla mi se propojit s centrem pro dětský sluch Tamtam specializovaným na ranou péči.

S centrem Tamtam spolupracuji i nadále. Především na vývoji didaktických pomůcek obsažených v boxu, a to zejména s paní Verdis, poradkyní rané péče, vedeme pravidelné konzultace. S paní Verdis jsem specifikovala a shodla se na finálních pomůčkách, které bude box obsahovat. Jakožto sociální pracovník navštěvující rodiny s dětmi mi dala vhled do jejich reálných potřeb a ukázala komunikační pomůcky, které ke své práci využívají. Dodává mi podklady a doopravuje se mnou správnost odborných informací a termínů.

5.2 Metodika tvorby a ověřování didaktických pomůcek

5.2.1 Učebnice znakových jazyků

Na základě rešerší a konzultací s odborníky jsem se zaměřila na vizuální zobrazování znakového jazyka. Jelikož je znakový jazyk „živý“ bylo pro mě zásadní umět zobrazit jeho živost a pohyb ve statické tištěné formě. Pro použití vhodné formy jsem si zanalyzovala trh a tím nacházela doposud možné formy zobrazení. Výsledné vizuální a obsahové zobrazení popisují v praktické části. Dalším postupem bylo zjistit tematický rámeček učebnic a zúžit obsah využívaných slov k výuce nutné pro prvotní a základní ranou komunikaci.

V učebnici znakových jazyků od autorky Marie Růžičkové s ilustracemi od Věry Faultové a Jana Žampacha jsou ilustrované znaky zobrazovány černobíle. Pohyb je znázorněn šipkami, které jsou dané a rozdílné pro zobrazování jednou nebo oběma rukama, znázorňují např. směr dolů, opakovaný a krouživý pohyb. Znaky jsou zobrazovány na ženské ilustraci s hlavním důrazem na ruce v popředí. Barevné provedení učebnice *Znakování pro každý den* je pouze v černobíle variantě, pohyb rukou je znázorněn jejich duplikováním a sílením nebo naopak zúžením linky ilustrace. Ve většině případů je pohyb rukou a těla nutný u některých znaků slovně dovysvětlit, aby se zamezilo špatnému provádění.

Nutno podotknout, že v těchto učebnicích se často učí „znaková čeština“, s kterou se mnohdy dostávají do rozporu s komunitou neslyšících.



Obrázek 1: Zobrazování znakového jazyka
Zdroj: Znakování pro každý den, Septima

5.2.2 Didaktické hračky

Z důvodu zaměření produktu na děti pro mě bylo nutné zjistit, jaké jsou možnosti didaktických hraček a jejich vhodnost a zaměření k učení neslyšících dětí. V mé práci se soustředím na didaktické hračky, které mají za úkol aktivovat dovednosti a rozvíjet komunikační schopnosti dítěte. Zároveň se snažím využít společenského charakteru hry a vytvořit nenásilné prostředí pro spolupráci.

Hra jako metoda pro výuku. V této době máme širokou škálu kvalitních podpůrných hraček pro naplnění vzdělávacích cílů. Hračky jsou děleny v návaznosti na věk dítěte, jeho zájmy, potřeby a zpracování. Mezi didaktické hračky patří hlavolamy, skládačky, puzzle, tabulka – čísla a abeceda.³⁷

Tématikou podpůrných pomůcek se věnovala Marie Montessori, známá svými pedagogickými a teoretickými přínosy. Vyvíjela podklady pro výchovu mentálně postižených i zdravých dětí. Didaktické pomůcky od Montessori jsou členěny od jednoduchých po složité. Dítě s nimi může dělat chyby, ale danou volností je řeší a tím začíná používat analytické myšlení.³⁸

³⁷ Kořátková 2014, s. 130, 132.

³⁸ Tamtéž, s. 220, 222.

Při zkoumání metody Montessori se snažím do využitých didaktických her v mé práci vložit princip navazování z jedné úrovně na druhou a tím docílují možnosti stupňování složitosti a dalšího využití hry pro etapní vývoj dítěte. Ve své práci kladu důraz na motorický vývoj dítěte. Proto v didaktických hrách používám principy skládání a celkový produkt boxu беру jako možnost motorické skládačky.

5.3 Metodika tvorby a ověřování komunikačních pomůcek

5.3.1 Komunikační deník

Komunikace mezi rodiči a školkou je důležitá, má za úkol zlepšit integraci dítěte do nového neznámého prostředí. Často bývá opomíjená a není brána za stěžejní, i když má velký vliv na vývoj dítěte, jelikož ve školce tráví velkou část dne. U dítěte s jakýmkoliv postižením se doporučuje zavést komunikační deník, který slouží pro rychlou komunikaci mezi rodiči a školkou. Pomáhá informovat rodiče o chování dítěte, vývoji mluvené řeči, problémech i radostech a pokrocích. Nejdůležitější aspekt přináší deník ve formě rozvoje a navazování kontaktu. Rodiče zapisují víkendové, nebo denní činnosti dítěte. Paní učitelka na ně může reagovat a s dítětem navázat snadněji kontakt, rozšiřovat jeho slovní zásobu, nebo naopak. Rodiče mohou s dítětem navazovat na probíraná témata ve školce, dozvědět se o prováděných činnostech, které dítě zatím samo nedokáže popsat. Pokud zápis od rodiny navazuje na tematický rámec, může paní učitelka představit spolužákům činnost dítěte a tím pomoci k integraci do kolektivu.³⁹

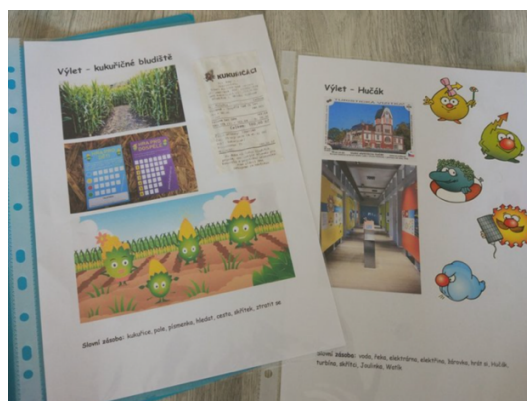
V deníku se využívá alternativní typ komunikace zmíněný výše. Mluvená řeč a znakování podporuje obrazová příloha. Rodiče mohou do deníku lepit obrázky k probíranému tématu, jimi pořízené fotografie z aktivit skrze školku a mnoho dalších věcí, které by podpořily ranou komunikaci. Doporučují se nalepit i fotografie členů rodiny a dětí ve školce, aby dítě mohlo snadněji popisovat aktivity, pamatovat a spojovat jména s obličejí. Deníky jsou pomyslně děleny na dvě části. První část se využívá pro komunikaci mezi rodinou a školkou, kdy se zápisy rozlišují odlišnou barevností. Druhá zadní část deníku slouží jako slovník neboli komunikační tabulka, kam především učitelé zapisují problémová slova mluveného nebo znakového charakteru. Rodiče využívají standartně nelinkovaný sešit nebo deník velikosti A5.⁴⁰ Na těchto poznátcích stavím strukturu deníku, formát a druh vazby v mém provedení.

³⁹ Jungwirthová 2015, s. 102.

⁴⁰ Verdis 2023.

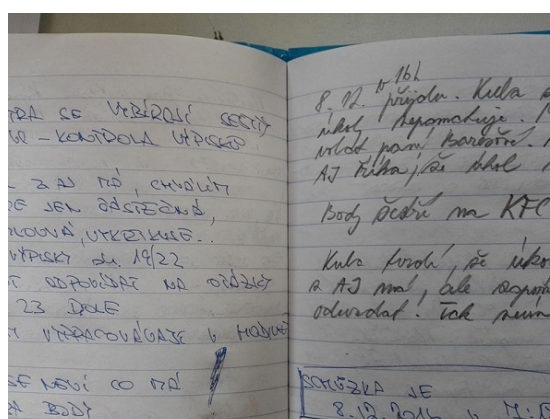
Adaptační fáze skrze deník pomáhá rodičům poznat kamarády ve školce, jejich denní činnosti. Doma mohou debatovat nad zápisy. Dítě v raném věku si neumí vybavit veškeré činnosti, které dělalo ten den ve školce, natož minulý týden, nebo s kým si hrálo a jaká je jeho oblíbená hračka. V některých mateřských školách si s rodiči dávají měsíční plány a schůzky. Bohužel dochází k rychlému opadnutí zájmu z důvodu nedostatečného časového rámce v prostorách školky. Často bývají poznatky z deníku aplikovány i při návštěvách psychologických poraden. Tyto poznatky aplikují ve strukturálním zpracování deníku v sekci školka.⁴¹

Hlavní benefit komunikačního deníku vidím v rozvoji slovní zásoby a navázání kontaktu. Dítě by v předškolním věku mělo umět popsat, co dělalo o víkend, s kým bylo na výletě, s jakým kamarádem si ve školce hrálo. K tomuto rozvoji a zvládnutí komunikační úrovně pomáhá tento deník, jelikož dává rodičům a učitelkám impulsy ke konverzaci.⁴²



Obrázek 2: Komunikační deník

Zdroj: <https://lurl.cz/Wrn3q>



Obrázek 3: Komunikační deník

Zdroj: <https://lurl.cz/lrn3l>

⁴¹ Koťátková 2014, s. 94.

⁴² Schallnerová 2019, s. 26.

5.3.2 Zážitekový deník

Rodiče a děti by si spolu měli co nejvíce povídat bez cíleného cvičení, uvolněně a bezprostředně. K tomuto typu rané komunikace se nejčastěji využívá zážitkový deník. Může sloužit jako jakési fotoalbum, kam rodiče s dětmi zaznamenávají společné chvíle se všemi rodinnými příslušníky. Objevují se tam aktivity typu vaření, návštěva zoo, obchodu, oblíbená činnost nebo výlet s babičkou a dědou, jednoduše věci, o které dítě jeví zájem. Do deníku se vkládají fotografie, nebo kreslí kresby s popisky a klíčovými slovy, které chceme, aby dítě umělo, a tím rozvíjíme jeho slovní zásobu.⁴³

Zážitekový deník umožňuje provádět metodu opakování. Například pokud jde rodič s dítětem na výlet, udělají spolu zápis z výletu a vypíchnou hlavní slova k tématu. Zápis může nakreslit rodič s dítětem jakožto společnou aktivitu rozvíjející pocit sounáležitosti. Dítě si může deník přinést k babičce, nebo i do školky a navázat tak s nimi snáz kontakt a konverzaci. Deník má za úkol pomoci k sociálnímu začlenění mezi své okolí a naopak.⁴⁴

„Námět na projekt mohou učitelce poskytnout děti svým zájmem o něco konkrétního.“⁴⁵ Zážitekový deník mohou nosit do školky spolu s deníkem komunikačním. Učitelé si téma mohou přebrat a zakomponovat ho do hodiny. Dítě tak vidí, že mohlo něčím přispět a aktivněji se zapojuje do výuky.⁴⁶



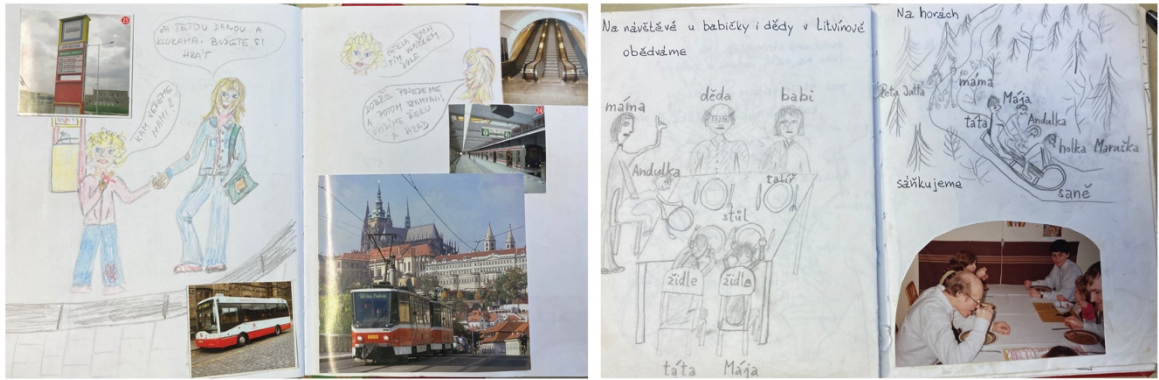
Obrázek 4: Zážitekový deník z r. 2003
Zdroj: Centrum pro dětský sluch Tamtam

⁴³ Kořátková 2014, s. 185.

⁴⁴ Verdis 2023.

⁴⁵ Verdis 2023.

⁴⁶ Verdis 2023.



Obrázek 5: Zážitekový denik
Zdroj: Centrum pro dětský sluch Tamtam

5.3.3 Komunikační karty

Dítě pozoruje od druhého roku svět kolem sebe. Komunikační karty pomáhají v jeho popisování, učení pojmů, a to i rodičům. Karty mohou být znakové nebo obrazové. Pomáhají překonat komunikační bariéru. Rozšiřují slovní zásobu a jsou členěny do tematických okruhů. Dítě kartu může komentovat, navázat na ni příběh nebo si ji vybere a díky ní rodič pozná, o čem chce mluvit, nebo co chce dělat. Mají mnoho využití. V dalších fázích se u neslyšících využívají karty na učení znaků a slov složených za sebou ve znakově a také při osvojování rozdílnosti slovosledu českého jazyka.⁴⁷

Dále existují emoční karty pomáhající popisovat dětské prožitky, poznávat sami sebe a emoce ostatních lidí. Učí děti být empatickými a rodiče znát potřeby svých dětí.⁴⁸

U neslyšících dětí je důležité seznamování s emocemi, jelikož se projevují v mimice, prostřednictvím které dávají znakům a slovům význam. Jsou důležitou součástí nonverbální komunikace neslyšících.

Ve své práci využívám více typů komunikačních kartiček, především v užším zaměření pro sdělení základních potřeb, aktivit a pocitů.

6. Případové studie

K vytvoření finálního produktu jsem detailněji analyzovala trh a nacházela možné cesty vizuálního a konstrukčního řešení boxu a jeho produktů uvnitř. Zaměřovala jsem se na možná řešení bez specifického tematického okruhu. Svým průzkumem jsem cílila na produkty určené dětem a dospělým, nebo ojedinele určené oběma zároveň.

⁴⁷ Stará 2023.

⁴⁸ Verdis 2023.

6.1 One Mindful Mind

One Mindful Mind je sada nástrojů podporující duševní zdraví. Byla navržena Rajlaximem z Bombaje pro lepší pochopení a diagnostiku duševního zdraví u dětí. Cílem boxu je sdílet vlastní emoce v rodinném kruhu, nebát se je projevovat navenek a být tématem k diskuzi. K tomu pomáhají komunikační nástroje navržené tak, aby zapadly do životního stylu pracujících rodičů. Jedná se o dva typy kartiček, brožuru pro rodiče, náladový deník a pracovní sešit. Primárním cílem je rozšířit téma pozitivní psychologie a prostřednictvím učení dávat dětem nové podněty k myšlení a hraní. Koncept se uchytil v Indii, kde osvěta o duševním zdraví teprve dostává své místo ve společnosti. Projekt cílí především na autistické děti a děti starší 8 let.⁴⁹



Obrázek 6: Box a karty One Mindful Mind

Zdroj: <https://1url.cz/4rn3V>

Autor ve svém designu pracuje s jednoduchými plošnými barvami. Rozsáhlá barevná škála a specifické ilustrace plní funkci obsahu boxu jakožto průvodce psychických stavů jedince. Jako hlavní grafický prvek používá autor oko, které propisuje do každého výstupu a tím uceluje jednotnou vizuální identitu. Hravost a ojedinělost vnímám ve výstupech a jejich formátech. Oko zobrazuje sice plošně na každém formátu, ale pokaždé má jiné ojedinělé ztvárnění, tomu pomáhá i využití tiskových technik, především výseků. Na emočních kartách zobrazuje jednoduchou abstraktní ilustrativní formou každou emoci, která jim z mého pohledu dává jasný význam, avšak nechává člověka pracovat s jeho imaginací a dává prostor na jeho pojetí dané emoce.

Benefitem celého konceptu vnímám odklon od použití digitální technologie v podobě aplikace, která se v tomto případě nabízí. Digitální technologie mají velký vliv a jsou často

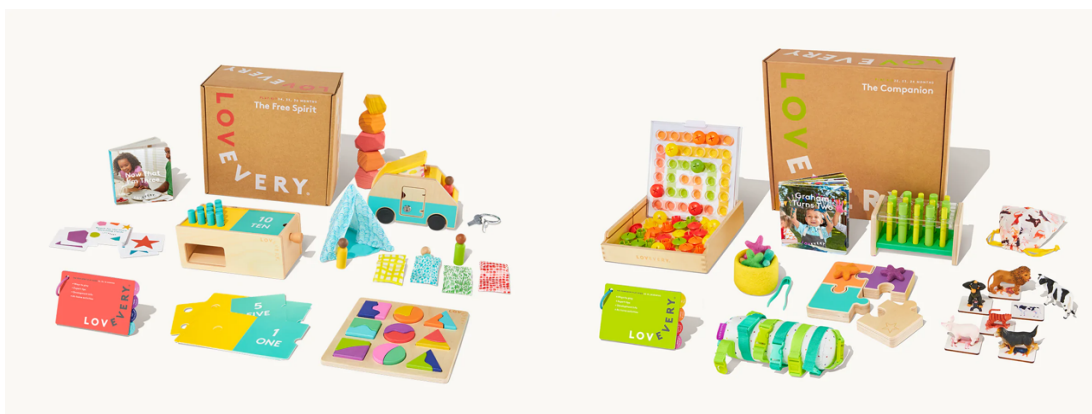
⁴⁹ Brent 2019, online.

zárodkem psychických problémů. V tomto případě je na místě, aby produkt vracel děti zpět do reality. Navíc z výzkumů vyplývá, že podpora taktilní stránky v podobě hmatatelných věcí, v tomto případě pracovních listů a kartiček, pomáhá se zklidněním psychického stavu daleko lépe než všelijaké aplikace. K tomu se ještě přidává stránka možnosti komunikace s rodiči, jež vytváří kompletní balíček.

6.2 Lovevery

Lovevery je americká značka zaměřená na výrobu didaktických hraček. Produkty podporují rozvoj dítěte a jsou rozdělené do vývojových stádií. Každý box má proto specifický obsah zaměřený na jinou etapní část. Obsahem jsou z větší části objemnější hračky podporující motoriku dítěte, dále komunikační kartičky s různou tematikou, skládačka a návod, jak s produktem zacházet v podobě kartiček na sponě. Box má vždy svou primární barevnost, jedna barva vždy na produktech dominuje a tím se vymezuje od dalších boxů určených pro jinou etapní část dítěte.

Lovevery je velmi populární a rozšířená. Přidanou hodnotu vytváří možnost kombinace boxů a jejich komponentů. Z vizuálního hlediska působí hravě a mají dobře nastavenou vnější komunikaci. Specializují se i na děti s lehkým i těžším postižením, čímž pokrývají širší škálu potencionálních uživatelů. Na základě jejich dobré propagace a domyšlenosti každého prvku bych samotné boxy ihned koupila. Firma myslí i na ekologii, kterou беру v této době jako jeden z nutných a jasných aspektů každého dobrého designu.



Obrázek 7: Boxy Lovevery pro děti ve věku 2–5let
Zdroj: <https://lovevery.com>

6.3 Oliella kreativní batoh

Značka Oliella je založena sestrami z Holandska. Specializuje se na jednoduchost a ruční výrobu netoxických produktů pro děti. Z jejich sortimentu mě nejvíce zaujal kreativní batůžek na cesty. Uvnitř batůžku je role s tematickým potiskem, samolepky, netoxické

pastelky, dřevěná autíčka a barevné hrací karty. Role slouží k pokreslení a vymalování, dále na ni děti mohou lepit samolepky a vytvořit si tak své vlastní městečko s cestou, na které mohou jezdit dřevěná autíčka. Benefit vidím v prodeji produktů v samotném batůžku. Všechny věci jsou vytištěné v černobílém provedení a tím děti dostávají volnou ruku v jejich tvorbě a také jsou zabaveny s jednou hračkou na delší dobu. Kartičky jsou také na pokreslení. Děti si po vybarvení mohou hrát například Černého Petra anebo přiřazovat správné dvojice. Tato možnost dlouhodobého využití hračky je velmi sympatická a ukazuje další rozměr ekologického designu.⁵⁰



Obrázek 8: Kreativní batoh Olliella
Zdroj: <https://lurl.cz/9rn3s>

6.4 Papírnictví

U této analýzy jsem se soustředila hlavně na produkty typu plánovače, bloky a diáře. Zajímala mě především práce s materiálem, druhy vazeb, vnitřní rozložení produktů, rozsah uplatňovaných tiskových technik a volba papíru. Tyto poznatky jsem aplikovala u výroby vlastního produktu, a to komunikačního a zážitkového deníku.

6.4.1 Diáře a plánovače Papelot

Originální české papírnictví mající rozsáhlé portfolio produktů. V této práci se zaměřuji především na analýzu diářů a plánovačů. Papelote u těchto tiskovin používá 4 druhy vazeb, každá umožňuje jinou škálu využití a práci se samotným produktem. U kroužkových, nejvíce flexibilních vazeb, používají vždy desky pro snadnější uživatelské používání, ochranu a čistšího finálního provedení. Materiálově jsou u každého druhu jiné. Desky jsou vyrobeny

⁵⁰ Babyliving 2023, online.

buď z pevné lepenky, které umožňují ohyby vytvářet ručně, anebo z odolnější „veganské kůže“. ⁵¹

Veganská kůže má mnoho možností zpracování. Papelote využívá pratelný papír Vega z celulózy, vyrobeny v Itálii, skládající se z přírodní buničiny ze dřeva a latexu. Tento druh papíru dává produktům větší životnost, ochranu a jednoduchou údržbu. ⁵²

Kroužkové vazby mají s kovovým hřbetem, u kterých je zadní strana vždy uchycena na pevno k deskám. Tento druh neumožňuje takovou variabilitu a personalizaci obsahu jako jejich samostatné desky Planoo, které mají na deskách připevněnou kroužkovou mechaniku a nechávají uživatelům volnou ruku. U dalších druhů diářů používají šitou pevnou vazbu V1 a V4 s překrytím barevného plátna.

Papelote je ojedinelý ve své variabilitě. Ke každému výrobku si můžete koupit tematické samolepky, které pomáhají s plánováním vašeho života. Mohou mít funkční popisnou nebo estetickou formu s navozením osobitého přístupu. Jsou k dostání v rozkládacím archu na dvě a více částí anebo pouze po samostatných arších. Typy samolepek jsou: Vítej na světě – určené pro rodiče s miminkem, Balzám na duši, Šťastnou cestu – cestovatelská edice, Kultura žije online i offline, nebo jednoduché lepicí štítky a mnoho dalších. ⁵³

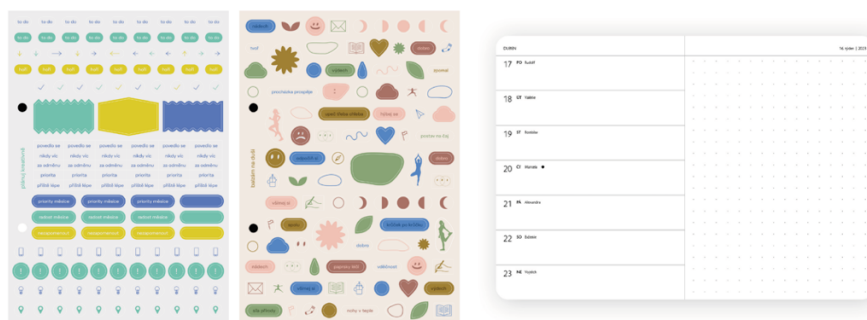


Obrázek 9: Diáře s kroužkovou vazbou a samolepkami
Zdroj: <https://shop.papelote.cz>

⁵¹ Papelote 2022, online.

⁵² Redakce 2021, online.

⁵³ Papelote 2022, online.



Obrázek 10: Samolepky a vnitřní rozvržení diářů
Zdroj: <https://shop.papelote.cz>

Vnitřní architektura diářů a plánovačů má více částí, vždy se skládá s předem rozloženého layoutu stránky a tím navádí uživatele k jeho práci s ním. Další část obsahuje volné stránky pro osobní poznámky a vlastní kreativní vyjádření, kterému napomáhá práce se samolepkami. Gramáž papíru se pohybuje kolem 80 g/m². To občas způsobuje prosvítání na další strany, v čemž vidím lehkou nevýhodu, pokud se uživatel kouká retrospektivně, co v daný čas dělal. Z tohoto důvodu využívá konkurenční Youngblock gramáž větší.

6.4.2 Diáře Youngblock

Firma z Litomyšle zaměřená na práci s papírem, výrobu diářů, bloků a zápisníků s technologií knihařského zpracování. Při zpracování nejčastěji používá otevřenou nebo překrývanou vazbu V4 šitou bílou nití. Obálky jsou z probarveného kartonu, v některých případech potažené plátnem pro větší odolnost s vazbou V8. Bloky mají v provedení s tečkovanými i čistými listy. Výběr a gramáž papíru se odvíjí od potřeb diáře, pohybuje se od 90 g/m² po 120 g/m².⁵⁴ Na rozdíl od Papelote nemají tak velký sortiment, nepoužívají desky a drží si výstupy v neutrální barevnosti, zvláště v černé a bílé. K některým kolekcím mají obdobně tematické samolepky pro jednoduché vyjádření emocí.



Obrázek 11: Diáře Youngblock, druh vazeb
Zdroj: <https://www.youngblock.cz>

⁵⁴ Youngblock 2022, online.

6.5 Pomůcky od centra pro dětský sluch Tamtam

Centrum Tamtam má vizuální identitu postavenou na stylizovaném piktogramu postav grafickém prvku kruhů, které se objevují v samotném logotypu a propisují se do všech explikací. Prvky barevných kruhů se objevují i na pomůčkách spolu s primární barevností čtyř základních barev: modré, zelené, žluté a červené. Vizuální komunikace má snahu být sjednocená, avšak provedení je zastaralé, a ne příliš povedené. Postavení vizuální komunikace na prvku měnících se kruzích, různých barevností a velikostí není dostatečně osobité, je dosti nadužívané a také jednoduše zaměnitelné. Vizuální identitu nepovažují za silnou, avšak aktivita centra a jejich práce v podobě pomoci sluchově postiženým je obdivuhodná a velmi kvalitní. Centrum patří k největším v České republice se specializací na děti v raném věku.



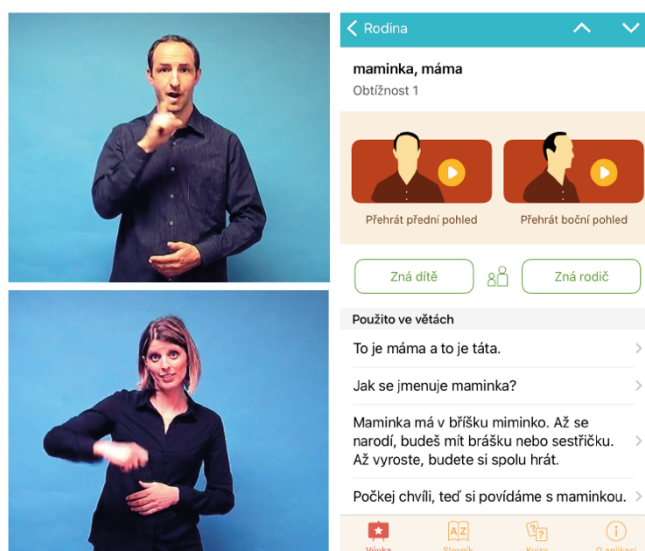
Obrázek 12: Logotyp centra Tamtam, ikony
Zdroj: <https://www.tamtam.cz>

Tamtam má své vlastní komunikační pomůcky. Na komunikačních kartách je fotografie znakovající holčičky, ve vrchní části se nachází popis znaku a na fotografii je přidán grafický prvek v podobě šipky určující pohyb ruky. Na zadní straně je fotografie ilustrující znakovaný předmět. Karty jsou ve dvojím provedení s chlopní a bez ní. Z mého pohledu vidím velkou výhodu v provedení karet s chlopní. Rodiče mohou vyměnit obrázek za svůj vlastní, které dítě vidá ve svém okolí a lépe si tak daný pojem zapamatuje. U karet s rodinnými příbuznými anebo domácími mazlíčky je tato funkce velmi nápomocná.



Obrázek 13: Komunikační karty centra Tamtam, znakovací plyšák
Zdroj: <https://www.tamtam.cz>

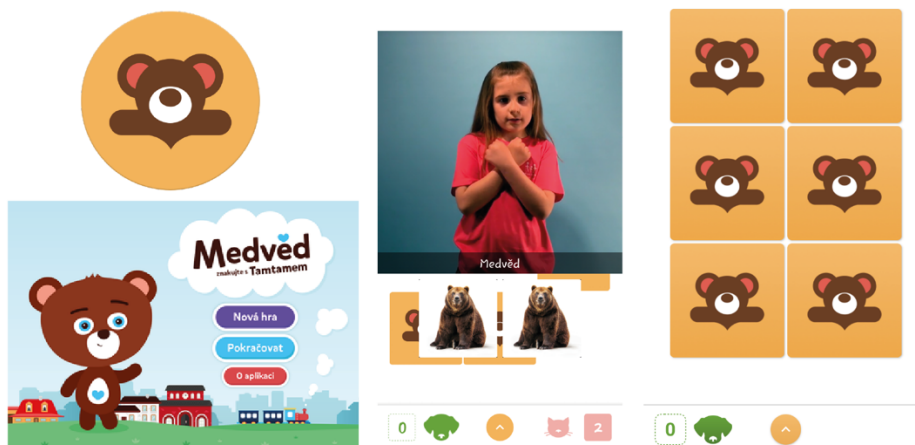
Centrum Tamtam má i své vlastní aplikace. Jedna z nich je určena především pro rodiče. Obsahuje základní pojmy pro ranou komunikaci. U aplikací je velkým bonusem možnost znakový jazyk předat formou videa, jelikož, jak už jsem zmiňovala, znakový jazyk patří k živým a je potřeba vnímat jeho vizuální stránku a provedení, které se těžko aplikuje do tištěné formy. Mým tištěným produktem nemám ambici živost jazyka suplovat, naopak do informační brožury dávám odkazy na aplikace a stránky s tematikou rané komunikace. Samotná videa v aplikaci jsou natočena velmi nekvalitně a působí zastarale, svou funkci však plní. V architektuře aplikace oceňuji u každého znaku check list ve formě tlačítka s funkcí Zná dítě a Zná rodič. Tato část má za úkol jednoduše ukazovat splněné cíle a motivovat k dalšímu učení.



Obrázek 14: Aplikace Znakujte s Tamtmem
Zdroj: Aplikace Tamtam

Další dvě aplikace jsou cíleny především na děti. Jedna ve formě pexesa, kde se objevuje opět holčička spolu s možností překlíknout i na znakování provedené klukem. V této aplikaci nevidím potenciál a míru zábavy, kterou děti od aplikací v této době vyžadují. Přidaná věc je pouze v živosti znakovacího videa. S druhou aplikací děti poznávají svět skrze maskota medvěda. Tato forma interakce a její zpracování do podoby aplikace je velmi povedená. Děti mohou klikat na objekty v prostředí a objeví se jim znakovací video daného předmětu.

U všech provedení postrádám jednotnou identitu a vizuální zpracování. Druh ilustrace je pokaždé jiný a to působí neuceleným dojmem. Výstupy vypadají jako od jiného konkurenčního autora a ne, že jsou pod jednou hlavičkou.



Obrázek 15: Medvěd Tamtam, Pexeso Tamtam
Zdroj: Aplikace Tamtam

Praktická část

7. Návrh boxu pro neslyšící děti a jejich příbuzné

7.1 Vyhodnocení analýzy trhu a odůvodnění výběru pomůcek

Na základě sesbíraných dat o potřebách neslyšících dětí a jejich rodičů jsem vytvořila box s dílčími komponenty se záměrem pomoci překonat vznikající komunikační bariéru. Ze zkoumaných metodik podporujících ranou komunikaci propisují do svého vlastního ztvárnění tyto komunikační a didaktické pomůcky: komunikační deník, zážitkový deník, prstovou abecedu v různých formách a emoční karty. Každý dílčí komponent boxu má svou vlastní funkci a výpovědní hodnotu sám o sobě. Chtěla jsem docílit možnosti, aby si rodiče a příbuzní mohli koupit nebo vzít na cesty pouze jednu z pomůcek z boxu a její funkčnost zůstala stále stejná. Zároveň si nechávám volný prostor pro tvorbu dalších nových pomůcek, které se mohou v pozdější fázi vyvíjet.

Celkovou analýzou, kterou jsem se zaměřovala na neslyšící děti a rodinu v jejich přirozeném okolí, jsem zjistila potřeby mé cílové skupiny. Vzhledem k velkému rozsahu informací a možností je pro rodiče velmi těžké se na trhu pomůcek zorientovat, o to více v potřebách neslyšícího dítěte. Záměrem tohoto komplexního balíčku pomůcek je zprostředkovat a zjednodušit rodinám jejich hledání nebo vlastní výrobu každé pomůcky. To znamená ušetřit čas, při jehož jiném využití by se rodiče mohli raději věnovat svému dítěti a jeho potřebám. Komplex tohoto balíčku má za úkol ulehčit práci i poradcům rané péče, kteří tento produkt mohou nabízet rodičům při konzultacích a pomoci jim s personalizací obsahu pro specifickou sluchovou vadu dítěte.

Po rozsáhlých rešerších i rozhovorech s odborníky jsem zjistila, že některé využívané komunikační pomůcky dosud nebyly zpracovány v jakékoliv podobě pouze pro neslyšící děti. Mnoho věcí si rodiče vytvářejí sami, na míru potřeb svých dětí, což je občas nutné při velké škále možností sluchového postižení. Z toho důvodu reflektuji tyto poznatky do mého výběru pomůcek. Bylo pro mě důležité najít univerzální komponenty, aby byly vždy kompetentní i pro dítě s percepční nebo převodní vadou sluchu. Každá pomůcka má mnoho variant využití a prostor pro přetvoření pro vlastní potřeby dítěte, rodičů i jeho okolí.

Dle mého názoru jsou věci určené neslyšícím často zastaralé jak vizuálně, tak funkčně, a to z důvodu menšinového využití a malého množství financí. Při zkoumání dětského segmentu jsem byla i v několika dětských specializovaných prodejnách. V žádné

z nich nebyla didaktická hračka cílící pouze na neslyšící. Univerzálnost některých hraček a pomůcek je zřejmá, avšak neslyšící mají své ojedinělé potřeby, které je nutné brát v potaz a přizpůsobovat se tak jejich segmentu.

7.2 Koncept

Hlavní myšlenkou celého konceptu, která se propisuje jak do vybraných pomůcek, tak do vizuálního stylu, je komunikace. Komunikace patří ke stěžejnímu tématu celého boxu a každý vybraný komponent cílí jiným způsobem na její vývoj. Každé dítě, s postižením nebo bez, potřebuje umět komunikovat s okolím, projevovat city, představovat svoje myšlenky a umět vyprávět příběhy. K tomu všemu je nutný správný vývoj, k němuž je potřeba používat vybrané pomůcky, především u dětí s postižením.

V celém konceptu zohledňuji rozdílnost obou cílových skupin. Těmi jsou dospělí a děti. Najít společnou vizuální řeč nebylo v tomto případě jednoduché. Každá skupina má odlišné vizuální vnímání a jinou estetickou hodnotu. Děti mají rády hravost, pestré barevné spektrum, rodiče jednoduchost, praktičnost a funkčnost. Cílem bylo pokrýt potřeby a nároky obou skupin a vytvořit funkční design s prvky hravosti a jednoduchosti. Z jednotlivých pomůcek lze tak jednoduše usoudit, zda jsou určeny dětskému divákovi, oběma skupinám, anebo jen dospělým. Zprostředkovávám tak jednoduchý kompatibilní balíček.

7.3 Naming

Název boxu se odvíjí od jeho zaměření a cílové skupiny. Pro snadnou a hned viditelnou diferenciaci od konkurenčních didaktických pomůcek pro slyšící děti jsem box pojmenovala *Ne slyším*. Univerzálnost názvu mi tak umožňuje rozšířit koncept i s jiným podtématem do dalších vývojových etap neslyšícího jedince. Nechtěla jsem názvem zavádět uživatele do jiného segmentu, chtěla jsem vystihnout funkčnost produktu a nezavřít si pomyslné dveře cílením pouze na dětského diváka.

Slovo neslyším nepíši v názvu boxu dohromady záměrně. Oddělením předpony ne chci předejít příliš negativnímu jednostrannému znění, zároveň do názvu propisuji signifikantní prvek pro skupinu neslyšících a tím je znakosled. Rozdělení slova Ne slyším vyplývá z rozdílného slovosledu neslyšících, kde je slovo rozděleno na slyším ne a každé stojí samo o sobě a má svůj vlastní znak.

Mezi další úvahu, proč jsem vybrala tento název boxu, je že u sluchového postižení mnoho dětí v průběhu jeho vývoje začne slyšet pomocí kompenzačních pomůcek. Rozdělením slova od předpony tak neuzavírám možnost znovu slyšet, dávám tak celému

boxu pozitivnější znění. Děti, které v průběhu let začnou slyšet, mohou jednoduše předponu ne zakrýt, pokreslit anebo přelepit.

7.4 Komunikační jazyk

Jak už naznačuji u odůvodnění názvu boxu, pro komunikační jazyk jsem našla inspiraci v signifikantním prvku pro neslyšící a tím je znakový. Napříč celým boxem využívám znakový jako spojovací a zároveň oddělovací prvek se světem neslyšících. Bylo pro mě důležité najít tak zřejmý a odlišný prvek, aby se lidé bez tohoto postižení zastavili a uvědomili si, že tu něco nesedí. Skladba vět je zcela odlišná než v českém jazyce, avšak slova se ve většině případů píšou stejně. Psáním ve znakovém jsem našla možnost komunikovat s oběma světy a jednoduše se vymezit konkurenci.

Naskytovala se příležitost využívat jako hlavní komunikační prvek pouze ruce tudíž znaky, tím bych si však uzavřela možnost komunikace se slyšícími jedinci a zúžila tak celý dosah boxu a pozdější komunikaci.

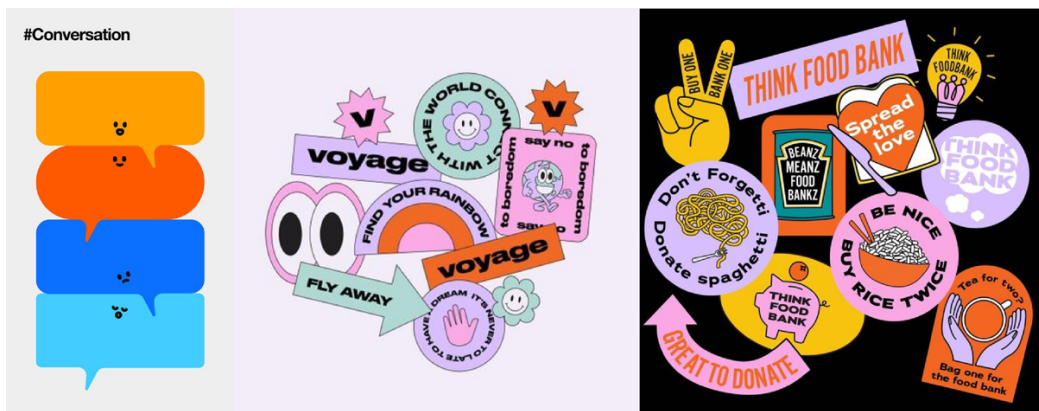
Komunikační jazyk propisují hned při otevření boxu, kde používám uvítací frázi JÁ VÍTAT TY psanou ve znakovém a pomyslně tak otevírám svět neslyšícím slyšícím rodičům. Dále znakový využívám u emočních kartiček, kde se objevuje fráze JAK TY CÍTIT SE. Znakový propisují i do komunikace na sociálních sítích a dalších možných explikací. Možnost využít znakový u budoucích kampaní o problematice neslyšících beru jako bonus. Znakový nabízí rychlou diferenciaci od jiných postižení a dokáže upoutat slyšícího i neslyšícího diváka.

7.5 Inspirace

Inspirací pro vizuální styl boxu pro mě byla především dětská hravost. Jejich snaha vytvářet si věci po svém, neustále si hrát, něco skládat, nemít vše nalajnované, zarovnané a příliš uhlazené. Inspiraci jsem hledala vně segment neslyšících, zejména u hravého obalového designu a produktů cílených na děti, dále i v dětských hrách a didaktických hračkách. Zohledňovala jsem i aspekt dospělých uživatelů, a to především v jednodušším umírněnějším provedení.



Obrázek 16: Inspirace členění boxu
Zdroj: internet, vlastní koláž



Obrázek 17: Inspirace konceptu
Zdroj: internet, vlastní koláž

7.6 Jednotný vizuální styl

U vizuálního stylu vycházím ze systému spojování a skládání. Samotný box je složen z menších boxů skládajících se do sebe. Děti se učí skládat slova, znaky a písmena za sebou, tím tvoří věty a učí se komunikovat s okolím. Spojují věci k sobě, učí se a zároveň si u toho vždy hrají. Z toho důvodu jsem chtěla princip hravosti, skládání a spojování reflektovat i do vizuálního stylu. Hledala jsem různé formy her, kde se objevuje tento princip. Mým hlavním záměrem bylo najít společný prvek jak pro dospělé, tak pro děti, něco, co je blízké oběma a s čím si oba hrají, nezávisle na věku.

Výchozím bodem tak pro mě byla velmi oblíbená dětská i dospělá činnost a tou je skládání puzzlů. Puzzle se staly inspirací pro celou vizuální komunikaci celého konceptu. Puzzle mohou mít didaktickou i zábavnou funkci, kterou má i samotný produkt. Spojením puzzlů vzniká celek, který má význam a informační nosnost, může tak pomoci v komunikaci a dorozumění. Jejich hravost a princip spojování a skládání za sebou šly ruku v ruce s celým konceptem a nastaveným komunikačním jazykem.

Mezi další aspekt, který jsem chtěla do vizuálního stylu propsat byla možnost si obsah personalizovat, nechat děti volně dotvářet svůj vlastní svět a dát produktu osobní rovinu. Tento princip jsem našla ve využití samolepek, které tuto možnost nabízejí. Mají funkční a estetickou hodnotu, přidávají designu osobitost a ojedinělost. Vizuální zpracování a jejich obsahovou funkci popíši a ukáži níže.

7.6.1 Vizuální prvek

Hlavní vizuální prvek je odvozen od tvarosloví puzzlů, jejich návaznosti na sebe a možnosti vytváření celku. Geometrická forma puzzlů dodává jednotnou a statickou formu prostoru. Puzzle dokáží vytvářet různé obrazce. Mohou se skládat do celku, za sebe, spojovat a rozdělovat. Tato variabilita a mechanika napojování a skládání mi umožnila větší diverzitu ve vizuálním stylu, větší hravost a snadnější odlišení jednotlivých komponentů od sebe.

V první fázi jsem měla puzzle srovnané na mřížku, to působilo příliš staticky, vytrácela se dětská hravost, převažovala spíše dospělá jednoduchost a funkčnost nosných prvků.



Obrázek 18: Vizuální ztvárnění puzzlů
Zdroj: Vlastní

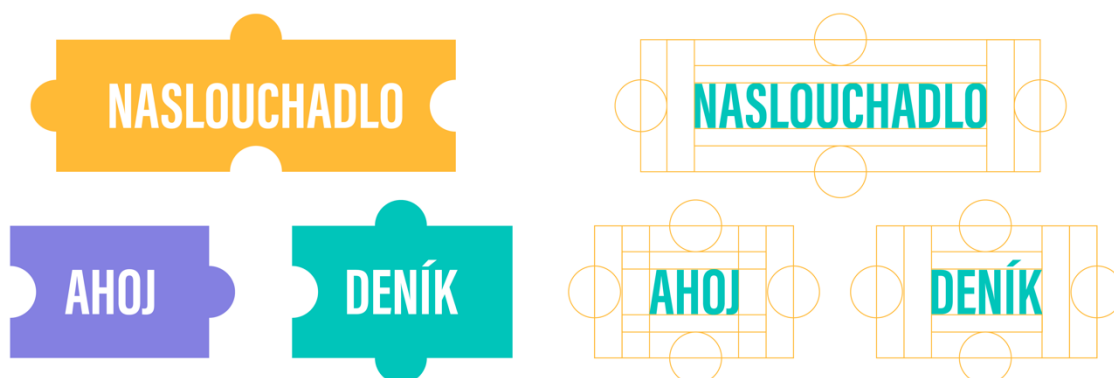
Pro docílení větší dynamiky, hravosti a dětské nepřesnosti napodobuji spontánní rozhození puzzlů. Geometrická forma spojených puzzlů mi přišla příliš statická a málo hravá. Chtěla jsem pracovat více s prostorem a dát celému tvaru větší vzdušnost. Puzzle jsem nejprve rozpojila, čímž se zvětšil vnitřní prostor a vynikla spojovací funkce a návaznost, která je stěžejním prvkem pro spojení grafického prvku a využívaného znakového sledu. Různé vzdálenosti a naklonění tvoří v kompozici napětí a hrají hru s formátem. Nakloněním narušuji lineárnost a staticčnost kompozice a vytvářím tak hru mezi spojovacími tvary, výřezy puzzlů udávají jasný sled napojování puzzlů za sebou. Rozdílnost mezer mezi sebou kontrastuje a dává do popředí puzzle jako bod pozornosti.



Obrázek 19: Dynamické rozvržení puzzlů

Zdroj: Vlastní

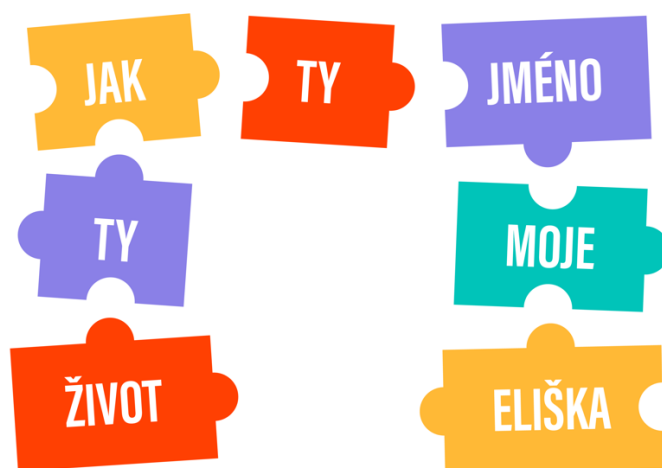
Pro sjednocení práce s textem a prvkem puzzlů jsem vytvořila systém, čímž jsem sjednotila výstupy a nastavila jasný princip použití. Šířka puzzlů reaguje na slova a mění se v závislosti na jejich délce. Systém slouží ke komunikaci s uživateli. Pomocí napojování puzzlů na sebe tvořím věty a slovní spojení, které skládám v principu za sebou nebo pod sebe, dle velikosti a dispozice formátu. Vždy drží konzistentní velikost. Při změně velikosti zvětšuji nebo zmenšuji poměrově celé tvarosloví i s velikostí písma uvnitř.



Obrázek 20: Vytvořený systém pro práci s tvaroslovím a textem

Zdroj: Vlastní

Každá puzzle má své nosné sdělení, přes které lze komunikovat s okolím. Puzzle skládám za sebou se slovy uvnitř ve znakově. U maskota mají puzzle funkci komunikačních bublin, přes kterou vypráví a zdraví své kamarády. V případě funkce komunikační bubliny nechávám možnost pojmout více textu než jen jedno slovo.



Obrázek 21: Ukázka znakového tvarosloví a použitého tvarosloví
Zdroj: Vlastní

7.6.2 Písmo

Pro tuto práci jsem hledala kondenzované písmo z důvodu kombinace tvarosloví puzzlů a písma v ploše. Kondenzované písmo má užší šířku, pojme více znaků v řádku, lépe zaplňuje formát a vyvažuje kontrasty v kompozici mého tvarosloví. Jako hlavní písmo jsem vybrala Acumin Pro Extra Condensed, které splňuje veškeré požadavky a disponuje jazykovými mutacemi. Písmo disponuje množstvím řezů a pochází z rozsáhlé rodiny Acumin. V této rodině písem nalézám i doplňkové písmo, a tím je Acumin Pro Medium. Charakter písma doplňuje geometrickou formu, působí čistým dojmem a v této kombinaci je dobře čitelné.

Acumin Pro ExtraCondensed

Aa ABCDEFGHCHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghchijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890.,:?!%{(/*+~"@\$\$<

Acumin Pro Medium

Aa ABCDEFGHCHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghchijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890.,:?!%{(/*+~"@\$\$<

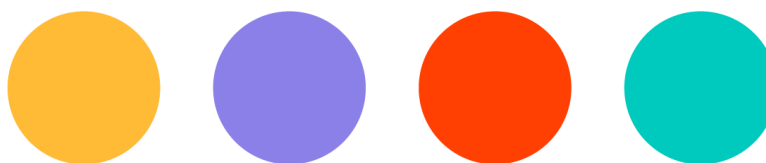
Obrázek 22: Ukázka rodiny písem Acumin Pro
Zdroj: Vlastní

Kondenzovanou verzi písma propisují do tvarosloví puzzlů, logotypu, nadpisů a krátkých popisů a navigačních poznámek. Při větším množství textu v ploše využívám

doplňkové písmo Acumin Pro Medium, jelikož kondenzované písmo ve větším množství textu působí slitým dojmem a tištěná forma tento dojem ještě umocňuje.

7.6.3 Barevnost

Pro pocit hravosti jsem pro svou práci vybrala satureované barvy, které se doplňují a liší v odstínu. Dvě primární barvy aditivního systému, žlutou a červenou, doplňuji terciálními, fialovou a tyrkysovou. Vybrané odstíny se liší svou frekvencí, z toho důvodu si dávám pozor na optické působení těchto barev ve vzájemném vztahu, aby byly čitelné při použití v textu a tenkých obrysech tvarů.



Obrázek 23: Barvy vizuálního stylu
Zdroj: Vlastní

Větším množstvím barev dávám dětem možnost výběru své oblíbenější barvy a volnost přetvořit si obsah do barvy, dle jejich preferencí. Tato kombinace barev funguje velmi dobře ve vizuálním stylu. Umožňuje mi od sebe separovat jednotlivé pomůcky, to zlehčuje samotnou práci s nimi. Děti si snáz spojí barvu každé pomůcky s jejím obsahem. Barevná paleta působí optimistickým a hravým dojmem a je dobře zapamatovatelná a lehce vymežitelná v konkurenci.

Výběr barev podtrhuje i čtyři základní emoce, které propisují v emočních kartách. Žlutou barvu připodobňuji radosti, červenou naštvanosti a zlosti, fialovou smutku a tyrkysovou štěstí.

7.6.4 Logotyp

V logotypu reflektuji nastavený systém, spojení prvku puzzlů a textu, který aplikuji i na ostatních explikacích. Barevnost logotypu se proměňuje na základě podkladové barvy. Z vybraných barev nepoužívám barvu červenou kvůli jejímu příliš agresivnímu znění.

Hlavním úkolem logotypu je představit název produktu NE SLYŠÍM, který se objevuje na přední části boxu a zrcadlí nastavenou vizuální komunikaci a jazyk. Je nosným prvkem a je propsán na všech explikacích.



Obrázek 24: Logotyp Ne Slyším
Zdroj: Vlastní

7.6.5 Maskot

Děti se sluchovým postižením vnímají a komunikují především vizuálně. Znakový jazyk je motoricky vizuální, a proto pro mě bylo důležité najít postavu, přes kterou budu moci jazyk interpretovat. Znakování je doposud zobrazováno pouze na ilustracích lidského charakteru. Postavu jsem chtěla v prvotní fázi také použít, což je pochopitelné z důvodu snadnější interpretace a učení. Mimika obličeje a postavení těla patří také k důležitým aspektům, dávají znakům význam a předávají emoce. Tento způsob zobrazování jsem se rozhodla nabourat výběrem svého maskota a změnit tak dosavadní systém.

Další důvod, který mě vedl k vybrání maskota, bylo zaměření produktu na dětského diváka. Potřebovala jsem s dětmi navázat přátelský kontakt, aby práci s boxem a jeho komponenty braly jako hru a chtěly s ním pracovat samy od sebe. Dále jsem se chtěla vymezit genderovému zobrazování. Vytvářet ilustrace s chlapečkou nebo dívčí postavou by bylo příliš náročné a dle mého i příliš neosobní. Děti si vytvoří snáz vztah se smyšlenou postavou, ke které si mohou domyslet vlastní příběh a nechat volnost pro svou fantazii.

Prvotně jsem chtěla zobrazovat maskota ve zvířecí podobě jako medvěda nebo psa. Po delším uvažování jsem se rozhodla pro příšerku. Příšerka je smyšlená postava, která se vymezuje genderovému dělení, může mít pět prstů, mít jakoukoliv barvu a klidně i sluchové postižení. Jednoduše si na ní mohu upravovat proporce, což mi usnadňuje její samotnou kresbu.

Pro nastavení osobitějšího přístupu a rychlejšího navázání přátelství s dětmi jsem dala příšerce jméno Ouško. Ouško nemá daný gender, proto je jméno ve středním rodě. Děti si mohou jméno upravit podle svých potřeb a vlastní fantazie. Cílem je dítěti dát kamaráda, který mu pomáhá vyjadřovat svoje potřeby, učí se s ním novým věcem a pomáhá mu v jeho vývoji. Děti skrze příšerku mou snáz ventilovat svoje emoce.



Obrázek 25: Maskot ve třech aktivitách
Zdroj: Vlastní

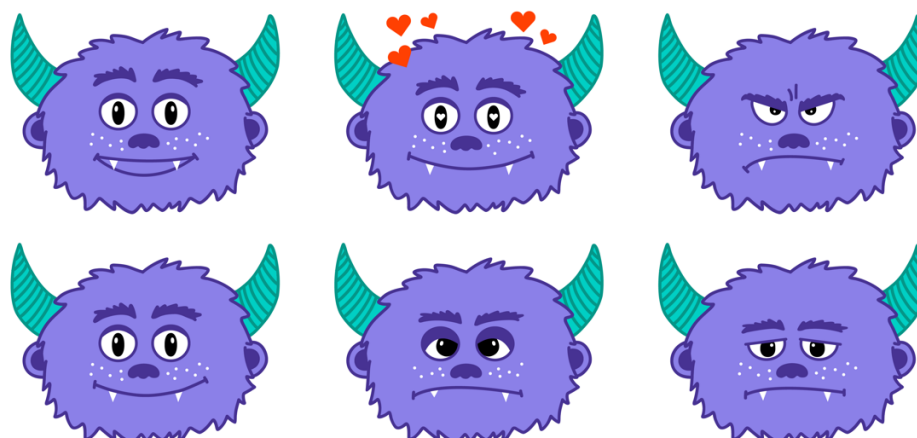
Pomoci si navázat emoční vztah s dítětem bylo nejsnadnější skrze maskota, proto příšerka dělá stejné aktivity jako oni, komunikuje s nimi a vyjadřuje emoce jako oni. Cílem tohoto zobrazování je, aby se k ní dokázaly co nejlépe připodobnit. Příšerku zobrazuji ve třech aktivitách dětem nejbližších a nejvíce charakteristických. Aktivity příšerky v boxu přesně nedefinuji. Nechci dětem určovat, kdy mají jakou aktivitu používat a vytvářet v hlavě předem určené šablony. Stále chci nechat děti tvořit svět kolem nich.

Aktivity jsem vybrala z následujících důvodů. S batohem může mít dítě spojenou cestu ven, chození do školky a na výlety. Atribut knihy může reprezentovat četbu, učení, čas strávený doma. Míč zastává sportovní aktivity, spíše akčního charakteru.



Obrázek 26: Maskot ve vybraných postojích a gestech
Zdroj: Vlastní

Dále příšerku zobrazuji ve vybraných postojích a gestech, které mi pomáhají k navázání kontaktu a vypovídají o obsahu sdělení. Postoje a gesta jsem vybrala univerzálního charakteru, z důvodu větší škály využití jedné ilustrace napříč celým boxem. Příšerka se zdviženou rukou může mít vítací, ale i poutací funkci.



Obrázek 27: Emoce příšerky a její mimické ztvárnění
Zdroj: Vlastní

Pro větší akcent na mimiku používám pouze hlavu příšerky. Obličej reflektují nálady a pomáhají dětem připodobnit svoje pocity a komunikovat je s okolím. Hlavy příšerky používám převážně na samolepkách z důvodu funkce ve vybraných pomůckách. Příšerka může mít mnoho podob a mít pokaždé jinou nosnou funkci a dávat sdělením emoční a osobnější charakter. Je ideální pro pozdější funkci animovaného videa.

7.6.6 Vizuální ztvárnění znaků

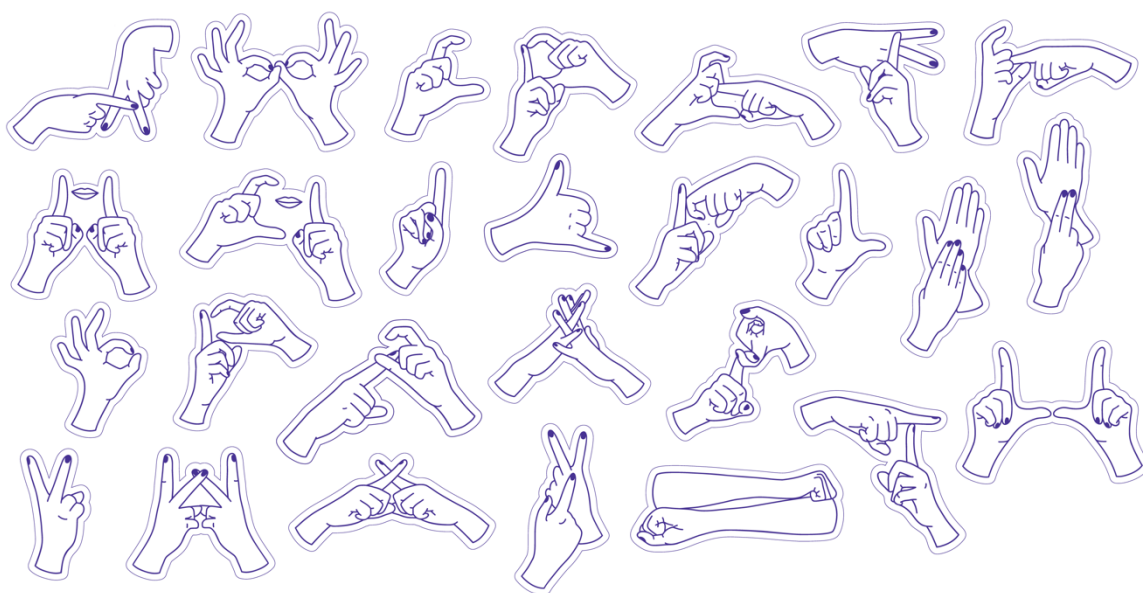
Ruce jsou důležitý komunikační prostředek pro neslyšící jedince. Znakování je živé, proto jsem se soustředila na to, jaké jsou možnosti pro ztvárnění pohybu rukou ve statické formě. Pohyb umocňuji buď duplikováním znaku v jiné barvě s šipkou určující pohyb anebo značím trajektorii pohybu pouze šipkou bez duplikování znaku.

Tento druhý princip uplatňuji při ztvárnění dvouruční abecedy, především u zobrazování písmen s diakritikou, u kterých je nutné provést houpavý nebo svislý pohyb rukama navíc. Ruce jsou kreslené vektorovým štětcem v programu Adobe Fresco, to mi usnadnilo pozdější práci a manipulaci s nimi. Předlohou pro kresbu mi sloužilo video znakované abecedy jedné z českých tlumočnic a neslyšícího pána.



Obrázek 28: Vlevo – ztvárnění písmena S,
Vpravo – znázorněný pohyb šipkou u písmena Š
Zdroj: Vlastní

Ilustrace rukou je jednoduše stylizovaná. Snažila jsem vyhnout příliš detailnímu ztvárnění, které by odtrhávalo pozornost od funkce znaku. Dlouho jsem hledala možnosti zakončení rukou, abych se vyhnula připodobnění k rukavicím. To jsem docílila přidáním detailů, jako jsou nehty a ohyby rukou. Každý znak je specifický, má jiné naklonění dlaně a prstů. Z důvodu zobrazování paží u písmena X jsem musela ruce zakončit striktním přetnutím paží. Při práci s barevnou paletou vizuálního stylu nastavuji jasnou barevnost. Ruce jsou zobrazeny v každé z barev. Na obrys jsem vybrala vždy adekvátní barvu, aby se nebyla s podkladovou barvou v saturaci a znaky byly dobře čitelné. Pro lepší viditelnost obrysů v ploše a jednotnému zobrazení jsem znakům nasílila obrys. Nasílení mi umožnilo jednodušší stylizaci charakteru samolepek.



Obrázek 29: Překreslená dvouruční abeceda
Zdroj: Vlastní



Obrázek 30: Barevné ztvárnění prstové abecedy
Zdroj: Vlastní

7.7 Box

Box obsahuje komunikační a didaktické pomůcky a je určen dospělým i dětem zároveň. Ve vizuálním zpracování pomůcek reagují, jestli je koncový uživatel dospělý nebo dítě. To odráží míru hravosti a jednoduchosti v samotném zpracování. Každý komponent má svou vlastní nosnou funkci a dokáže být využíván samostatně bez ostatních. Společně však tvoří balíček potřebných věcí pro správný rozvoj komunikačních dovedností.

Pokud je obal hravější anebo se na něm objevuje příšerka, je pomůcka určena oběma, avšak převažuje účel zaujmout dětského diváka. U všech pomůcek je v nízkém věku nutný dozor dospělého, s účelem společné tvorby a aktivity, pro kterou je box tvořen. V situacích, kdy se na obalu objevuje pouze systém puzzlů, je produkt určen svou funkcí spíše dospělým. Celé vizuální zpracování boxu disponuje jednoduchostí. Nechávám tak dětem možnost si box a jeho komponenty personalizovat a vyzdobit dle jejich představ. Z toho důvodu jsou obsahem samolepky, které tento proces umožňují.

Ve všech explikacích se objevují malé poznámky, které provádí uživatele celým boxem. Radí jim, co mají dělat, říkají jim, co je čeká, co box obsahuje, fungují jako návod a jsou podávány přátelskou formou.

- *Tento box obsahuje pomocníky pro ranou komunikaci s neslyšícími dětmi.
- *Otevři tuto krabičku jako první a přečti si, co vše na tebe čeká!
- *Vytvoř si svou vlastní verzi boxu. Vezmi tužku, samolepky uvnitř a pusť se do toho!
- *Pokresli mě! Vybarvuj mě, tvořte s rodinou vaše vzpomínky.
- *Spolu se naučíme prstovou abecedu, počítat a především komunikovat.
- *K čemu co slouží? To si přečti tady!
- *Nakresli, nebo nalep fotku rodiče, či jiného rodinného příslušníka a napiš něco o něm.
- *Washi pásy použij na přichycení fotek, vystřihovánek, nebo kytičky z procházky.

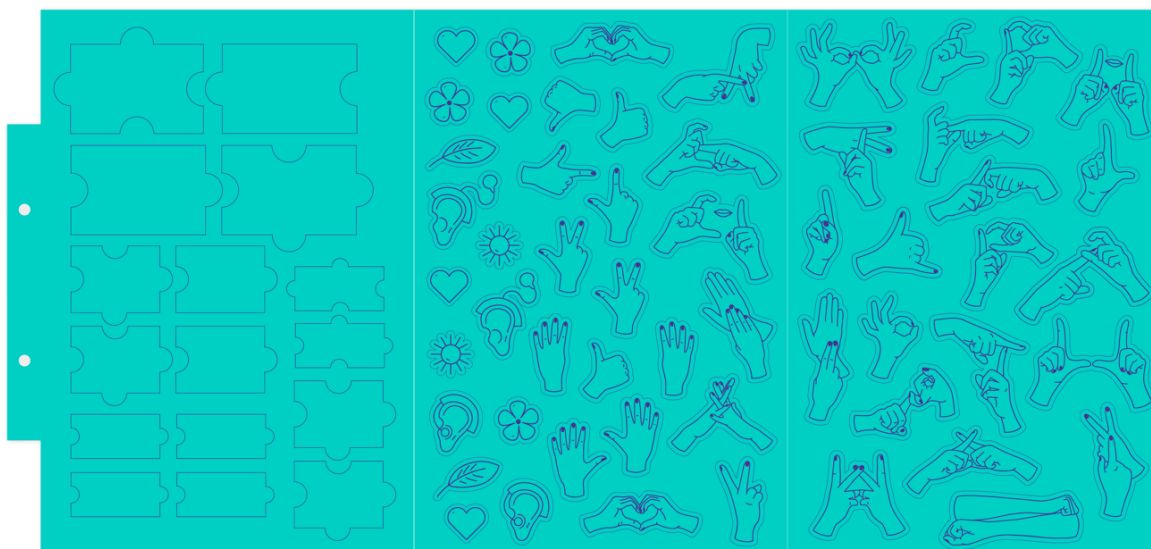
Obrázek 31: Pomocné poznámky
Zdroj: Vlastní

7.7.1 Samolepky

Děti jsou velmi kreativní, mají svou fantazii, rády si vytváří věci dle svého. Tuto jedinečnost jsem nechtěla dětem odepřít, proto nechávám dětem a rodičům možnost si obsah personalizovat. Vytvořit si originální krabici podle svých představ, ať už barevnější, nebo umírněnější. S tím pomáhají právě tematické samolepky.

Samolepky budou v arších děleny po barvách viz vizuální ztvárnění prstové abecedy. Archy budou v okénkovém skladu, aby zabraly méně místa, vešlo se na ně více ikon a byly lépe skladné. K prstové abecedě jsem dokreslila i počítání od 1 do 5 a gesta typu srdíčko a palec nahoru pro citové vyjádření. Dokresluji i jednoduché lineární ikony v obrysech, aby byly ve stejné vizuální řeči a dětem dávaly možnost tematicky dotvářet zápisy nebo reflektovat svoje záliby. Na archy přidávám i prvek puzzlů pro lepší hierarchii zápisů a jednodušší orientaci v denících. Na štítky mohou rodiče psát datумы, jména příbuzných anebo typy výletů.

Na samostatném archu bude příšerka ve všech provedeních a aktivitách, v kterých jsem ji nakreslila. Na archu s příšerkou Ouško píše poznámky v podobě tázacích otázek „Jak se máš?“ nebo citoslovce „Hurá“ navádějící k použití samolepek dle postavení a mimického ztvárnění.



Obrázek 32: Skládací arch samolepek s prstovou abecedou, ikonami a štítky
Zdroj: Vlastní



Obrázek 33: Skládací arch samolepek s maskotem Ouško
Zdroj: Vlastní

7.7.2 Vizualizace a členění celého boxu

Vnější část boxu má jednoduché zpracování s využitím samolepek. Objevuje se na ní logotyp s názvem a je provedena v univerzální barvě, jak pro dívky, chlapce i rodiče. Na boční stěně vykukuje příšerka, aby box nepůsobil příliš stroze a navozoval, co se skrývá uvnitř. Myslela jsem na možnost prodeje boxu ve specializovaných prodejnách, kde je nutné zaujmout diváka bez znalosti funkce.

Po otevření boxu vykukuje příšerka, s kterou pomocí systémů puzzlů navazují první přátelský kontakt s uživateli, proto pozdrav *ahoj*. Větou JÁ VÍTAT TY psanou ve znakově pomyslně vítám slyšící rodiče do světa neslyšících. Poukazují na odlišnost od jazyka českého a nastiňují tak odlišnost od jazyka znakového.



Obrázek 34: Vizualizace hlavního boxu
Zdroj: Vlastní



Obrázek 35: Vizualizace již personalizovaného boxu se samolepkami
Zdroj: Vlastní

Komponenty boxu člením dle funkce do tří sekcí. Každá sekce tvoří jednu vrstvu. První vrstva má vítací funkci. Na víku zasouvací krabice je věta JÁ VÍTAT TY. Větu jsem vybrala z důvodu funkce krabičky a také navazuje na pozdrav příšerky a doplňuje tak celé uvítací znění. Krabička obsahuje návod pro rodiče ke všem pomůckám, samolepky na polepení, washi pásy na přilepení obrázků a tužky na psaní a kreslení zápisů. Tuto krabici jsem zprvu v boxu neměla mít, ale z důvodu komplexnosti jsem chtěla do boxu dát všechny potřebné věci až po tužku, aby rodičům nic nechybělo a mohli s dětmi začít ihned tvořit a využívat komponenty na maximum.



Obrázek 36: První vrstva – vítací box s vítací frází
Zdroj: Vlastní

Další vrstva pojímá produkty papírnického charakteru. Jedná se o komunikační a zážitkový deník. Deníky mají stejnou komunikační funkci, lze u nich dobře vidět rozdílnost koncového uživatele. Zážitkový deník je určen pro komunikaci mezi rodinou a dítětem, proto je na něm zobrazena příšerka, která láká dětského diváka. Oba typy jsou ztvárněny jednoduše kvůli možnosti si každý deník upravit pomocí samolepek, napsat na něj svoje jméno a udělat si z něj originál.



Obrázek 37: Druhá vrstva, vlevo: komunikační deník,
vpravo: zážitkový deník
Zdroj: Vlastní

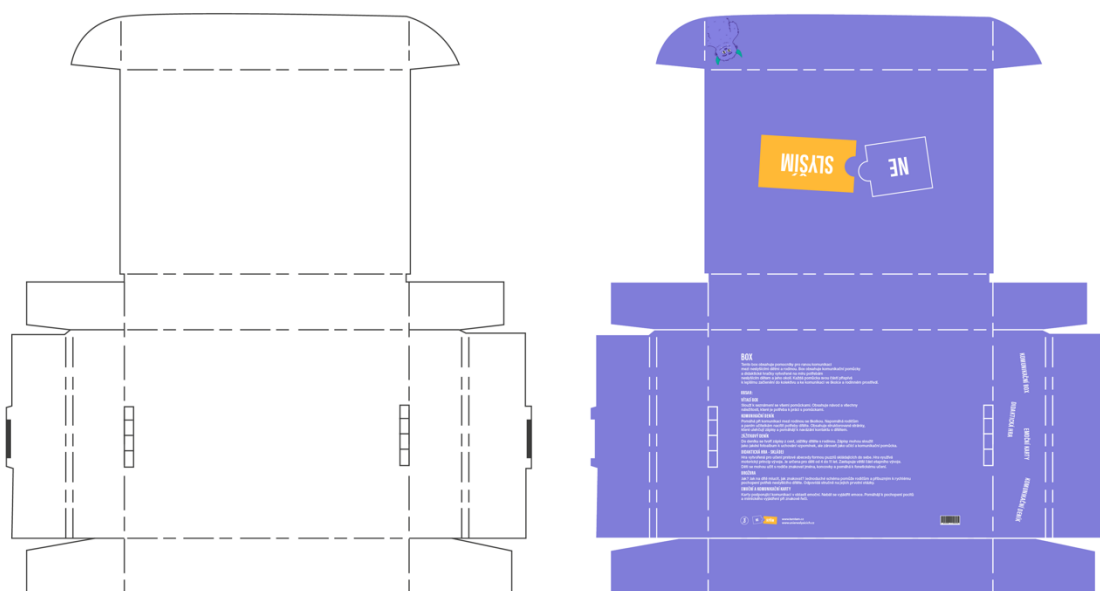
V třetí sekci boxu jsou didaktické hračky v podobě emočních a komunikačních karet, puzzlové skládačky s prstovou abecedou a brožury *JAK?* pro rodinné příslušníky. Z důvodu vysoké gramáže jsou hračky vespod krabice, aby neponičily svou vahou deníky. Didaktickým hračkám jsem navrhla velmi hravý obalový design, aby samotné děti lákalo si s nimi hrát. Obal didaktických hraček má vždy za úkol nastínit jejich obsah. Hračky by měly být funkční i v samostatném prodeji mimo kompletní box.



Obrázek 38: Třetí sekce, didaktické hry, brožura jak?
Zdroj: Vlastní

7.7.3 Nákres a materiál

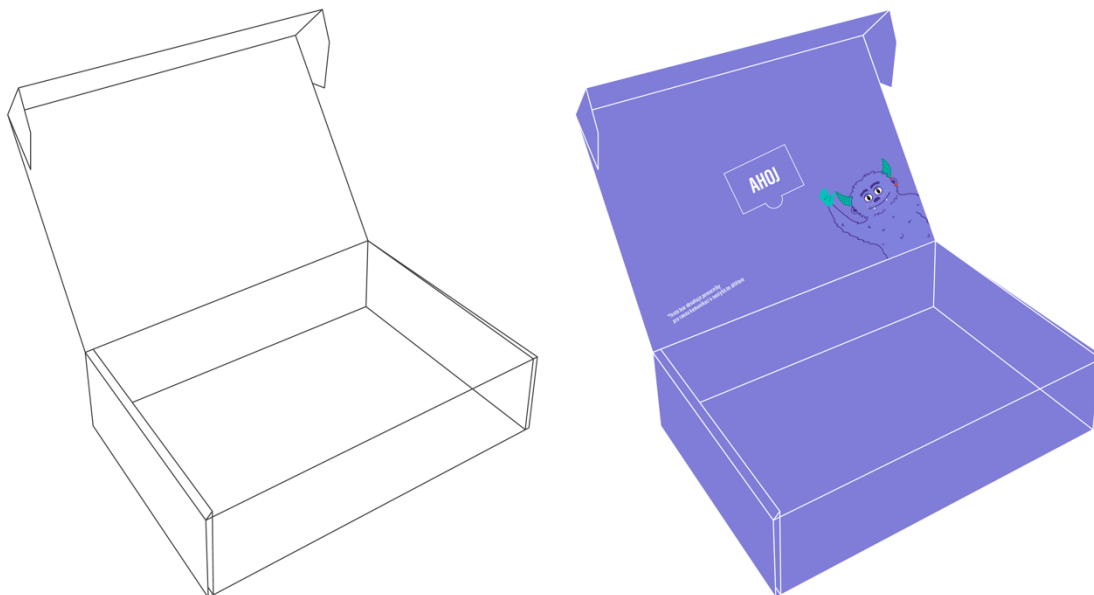
Materiál všech boxů by v budoucí finální realizaci byl z potahované kartonáže. Potahovaná kartonáž disponuje dlouhou životností a vydrží každodenní manipulaci. Většina deskových a dětských her je vyrobena právě z ní, z toho důvodu bych ji ráda také využila.



Obrázek 39: Nákres rozložené krabice
Zdroj: Vlastní

V prototypch používám třívrstvou kartonáž pro elegantnější vzhled a jednodušší bigování. Na spodní stranu vnějšího pláště umísťuji obsah boxu a nutné informace, které ze zákona nemohou chybět. U každé krabice jsem si vždy dělala návrh v ruce, poté vizualizaci

na počítači a nakonec zasadila design do nákresu. Prototyp všech krabic bude vytvořen až pro obhajobu práce. Nákres krabice jsem dostala v tiskárně po rozsáhlejších konzultacích o vhodnosti materiálu.



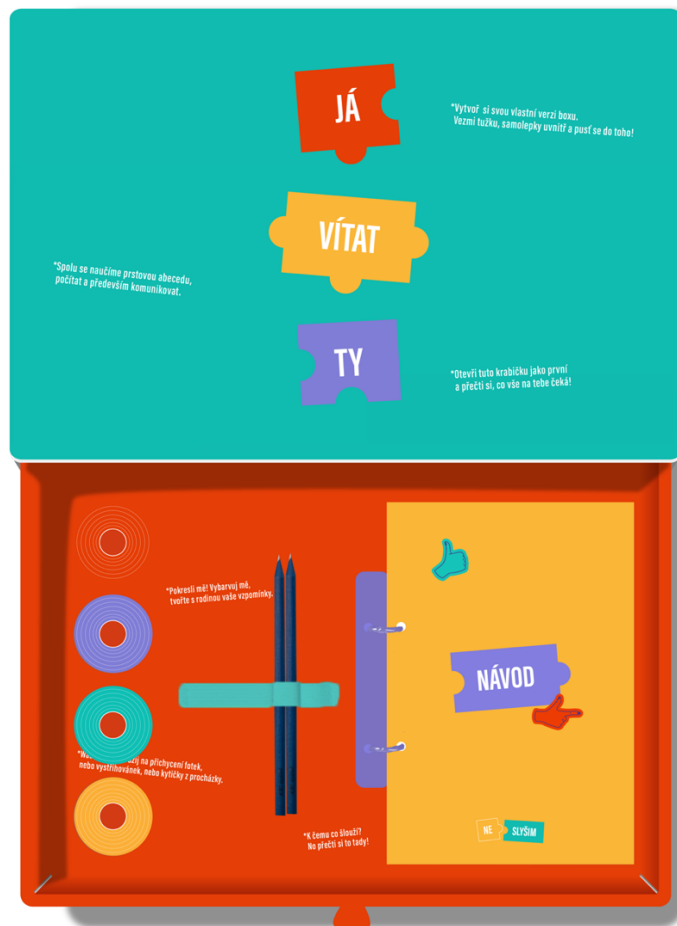
Obrázek 40: Nákres složené krabice
Zdroj: Vlastní

7.8 Dílčí komponenty boxu

7.8.1 Krabice s návodem

Jak jsem již zmiňovala, tato krabice má jasnou uvítací funkci. Krabice je navržena jako zasouvací s látkovou tahací šňůrou pro jednodušší manipulaci. Uvnitř jsou papírenské potřeby a návod na práci s pomůckami. Návod je přichycen kroužkovou mechanikou ke dnu krabice. Kroužkovou mechaniku i stejný formát papíru používám i v komunikačním deníku, vazba disponuje svou variabilitou, proto opakuji tento funkční prvek znovu. Z návodu si rodiče mohou vyndat jednotlivé listy a později mohou krabici využít i jinak pro její funkčnost.

V zasouvací krabici jsou čtyři washi pásy v definovaných barvách vizuálního stylu, dále gumička na tužky přichycená ke dnu krabice obdobně jako kroužková mechanika. Samolepky na ozdobení krabice jsou u návodu přichycené ke kroužkové mechanice pro jednoduchou odnímatelnost.



Obrázek 41: Vizualizace vítacího boxu
 Zdroj tužek: <https://1url.cz/pr86L> Zdroj ostatní: Vlastní

Návod jsem se snažila zpracovat jednoduše a systematicky, sama nemám ráda zdlouhavé popisy. Pokyny jsou většinou koncipované v jednoduchém grafickém schématu se stručným popisem. U některých pomůcek jsem se objemnějšímu textu nevyhnula, bylo nutné popsat jejich účel a použití více podrobně, aby byly využité všechny předpoklady, které mají. Prvně představuji příšerku a její příběh a poté účel boxu, využití samolepek a každý komponent zvlášť. Návod není v každém komponentu boxu na samostatném papíře, jako jsme zvyklí u her. Je zachycen v kroužkové mechanice, abych zamezila jeho ztracení a lépe se s ním manipulovalo. Členění návodu je posloupné po sekcích boxu.



Obrázek 42: Rozložený návod Zdroj: Vlastní



Obrázek 43: První dvojstrana návodu Zdroj: Vlastní



Obrázek 44: Další dvojstrana návodu Zdroj: Vlastní

7.8.2 Komunikační deník

U tohoto produktu jsem čerpala informace z knih a článků a nejvíce z rozhovorů s paní Verdis, která mi pomáhala ladit dílčí prvky, aby měly co největší výpovědní hodnotu a opravdu v rozvoji komunikace pomohly. Veškeré poznatky a specifikace jsem se snažila implementovat do výsledného produktu. Každý dílčí prvek má své opodstatnění a reaguje na potřeby rodičů, učitelek a dětí.

Jak jsem zmiňovala v teoretické části, deník si většinou vyrábí sami rodiče z nelinkovaných sešitů. Deník jsem pozvedla a dala mu jasnou strukturu pro jednodušší zacházení a vytváření zápisů. Snažila jsem se co nejvíce učitelkám i rodičům ulehčit práci a předejít tak tomu, aby deník přestali používat z důvodu velké časové náročnosti.

Desky deníku budou v prototypové verzi ze speciálního soft kartonu. Tento materiál je tvrdší a disponuje ohebností a větší životností, kterou jsem potřebovala z důvodu neustálé manipulace. Pro možnost přidávání a odebrání stránek, kdyby se např. někomu zápis nepovedl, jsem se rozhodla využít kroužkovou mechaniku, kterou připevňuji k samotným deskám. Na základě její variability umožňuji rodičům dokupovat stránky, nebo je řadit jinak za sebou, dle jejich preferencí. Do desek si mohou rodiče s dětmi dodat i zcela jiné stránky a zápisky, stačí udělat pouze díry k připevnění k mechanice. Pokud deník už nebudou potřebovat, mohou na základě kroužkové vazby jednoduše papíry vyjmout a použít k něčemu jinému. Tento princip mi umožňuje dát deníku delší životnost.

Vizuální stránka desek je koncipovaná a ztvárněna jednoduše. Desky slouží k polepení samolepkami. Jedna puzzle je schválně prázdná, slouží k zapsání jména dítěte, aby nedošlo ve školce k záměně a paní učitelky věděly, komu deník patří. Na deskách deníku píše jeho název z důvodu odlišení od diářů a komunikačního deníku a představuji jeho funkci.



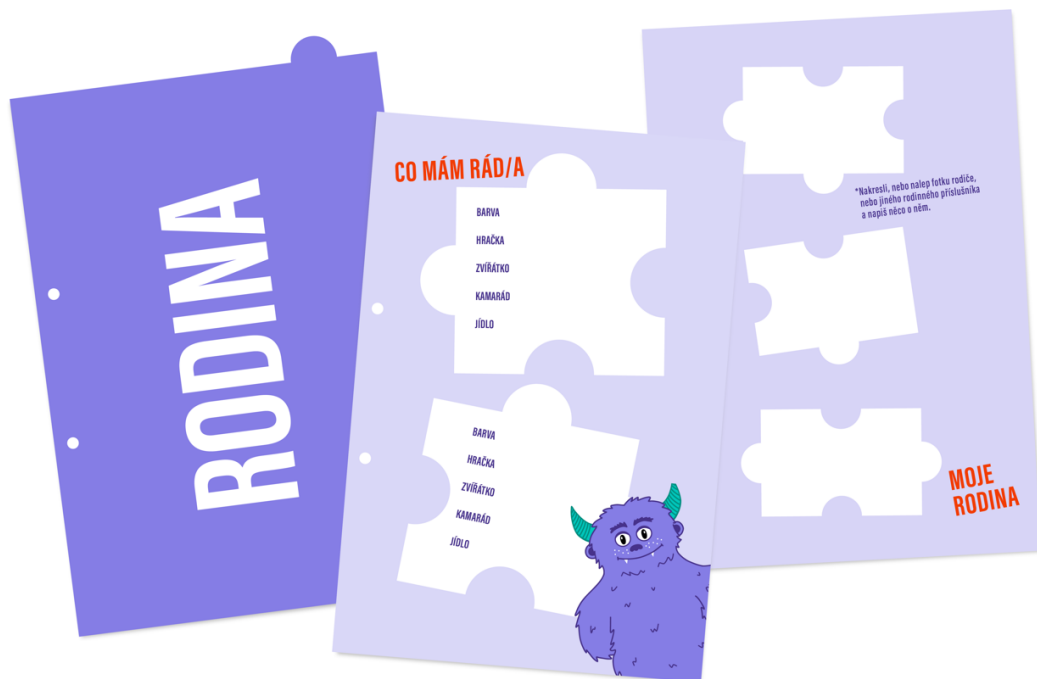
Obrázek 45: Vizualizace komunikačního deníku,
vlevo: nový deník, vpravo: personalizovaný
Zdroj deníku: <https://1url.cz/3r6GG>, Zpracování: Vlastní

Deník dělím do tří částí: Rodina, Školka a Komunikační tabulka. Pro jednodušší používání a orientaci vytvářím barevnou záložku z papíru každé sekci. Obsah každé sekce dělím barevností, která odpovídá barvě použité na záložce. Sekce rodina má fialovou tonalitu, školka tyrkysovou a tabulka žlutou. Formátem záložky a textem napodobuji princip puzzlů, tím ukazuji další škálu využití vizuálního systému. Abych předešla zdlouhavým ukázkám a popisům, jak mají učitelky a rodiče zápisy v sekcích provádět, využívám transparentní papír, na němž možnosti zápisů ukazuji. Až tohoto návodu nebude potřeba, mohou rodiče tento papír dát jednoduše pryč důsledkem využití kroužkové mechaniky. Všude nechávám kreativním volnost si deník pokreslit a polepit samolepkami. Dospělí mají jasnou strukturu pro psaní. K orientaci v deníku pomáhají i poznámky, které navádí a dovysvětlují funkce.



Obrázek 46: Rozložení komunikačního deníku s kroužkovou mechanikou a záložky
Zdroj deníku: <https://1url.cz/3r6GG>, Zpracování: Vlastní

V části určené rodině mají stránky dvě funkce a tomu odpovídá i jejich grafické zpracování. První funkce slouží k popsání a nalepení fotek rodinných příslušníků, které jsou určeny školce, aby dítě mohlo snáz popisovat s kým, co dělalo a učilo se tak konzistentně vyprávět a popisovat. Rodiče tyto činnosti poznamenávají do volných stránek s tečkovaným papírem, které plní druhou funkci. Do sekce popisování rodinných příslušníků jsem přidala i část pro děti nazvanou: Co mám rád/a. Děti si mohou vyplnit okénko a ukázat to pak paní učitelce, nebo to mohou využít učitelky k jiným potřebám. Dětem se mění oblíbené věci rychleji, proto je okénko na stránce víckrát. Na stránkách figuruje i Ouško a poznámky s instrukcemi.



Obrázek 47: Vnitřní členění stran – části Rodina
Zdroj: Vlastní



Obrázek 48: Strany s transparentním papírem a návody, jak vytvářet zápisy
Zdroj: Vlastní

V části pro školku se objevuje stejné rozvržení jako u části pro rodinu, jen je v tyrkysové tonalitě a slouží k nalepení fotek dětí a učitelek, aby děti mohly jednoduše popisovat, s kým si hrály a mohly trénovat a zapamatovat si jména svých kamarádů. Nabízí se k fotkám napsat i jméno, a pomoci si znakem po počátečního písmene z jména z archů samolepek.



Obrázek 49: Členění stran v části Školka
Zdroj: Vlastní

V této sekci se snažím učitelkám pomáhat a zjednodušovat formy zápisů tak, že vždy položím otázku, na kterou mají odpovědět. Tento způsob kladení otázek je osvědčený. Daleko více respondentů odpoví i rozsáhlou formou spíše na otázku, než aby měli vymýšlet něco sami od sebe. Vzhledem k tomu, že mají učitelky ve školce hodně dětí, vytvářím přesnou strukturu pro jejich zápisy. Na stránce figurují prvky puzzlů, které mi pomohly k jejímu členění. Otázky jsou koncipované tak, aby na ně byla jednoduchá odpověď, a jsou podávány přátelskou formou. Na jejich odpovědi mohou rodiče reagovat a tím se dozvědět, co dělalo dítě ve školce, jak se chovalo, o čem si povídali a jak se cítilo. U otázky *Jak se máme?* mohou učitelky využívat emoční samolepky. Do jednoho okénka mohou nalepit ony emoční samolepku, jak se dítě cítilo z jejich pohledu, anebo vyvolat interakci s dítětem a k zápisu si ho přivzat, aby i ono vybralo jednu z emocí a nalepilo ji na druhé okénko. Tyto zápisy slouží, jak učitelkám, tak rodičům k reflektování vývoje dítěte a jeho integraci ve školce. Hlavním účelem je navazovat na témata a povídat si s dítětem, proč se zrovna cítilo

smutně, nebo s kým si hrálo. Dítě má podklad k vyprávění a rodič k navázání komunikace. Vzhledem k situaci, kdy si dítě teprve zvyká na kompenzační pomůcky, není jednoduché konverzace bez pomůcek vyvolat.



Obrázek 50: Členění strany pro učitelky, vlevo – transparentní papír s ukázkou, uprostřed členění strany
Zdroj: Vlastní

Komunikační tabulka slouží k zapisování problémových slovů a znaků. Je systematicky rozvržena a vychází z wordové tabulky používané centrem Tamtam. U neslyšících se dělí znalost slov a znaků na pasivní, dítě rozumí a aktivní už jej používá. Snažila jsem se udělat tabulku co nejsnadnější a reflektovat do ní vyzkoumané poznatky. Formou pomyslných check listů ve tvaru koleček dávám tabulce větší přehlednost. Rodiče jednoduše vidí, co už dítě umí. Při vybarvení půl kolečka dítě pasivně rozumí a při vybarvení druhé půlky, už znak nebo slovo používá. Pokud bude celá tabulka vyplněná a všechny kroužky zaplněné, dítě s rodičem si bude moc nalepit přes celou stránku samolepku vlastního výběru a tím se vhrnout na další. Tento princip přináší motivaci k učení, jelikož rodiče lehce vidí, co vše už zvládli a jaký posun udělali.



Obrázek 51: Vytvořená tabulka s návodem na transparentním papíru
Zdroj: Vlastní

Papír vnitřních stránek používám 90 g/m², ze začátku jsem chtěla používat i tady větší gramáž papíru, ale deník by byl až příliš objemný. Na záložky používám papír 110 g/m² větší gramáže kvůli častější manipulaci a delší životnosti. V deníku je i kapsička na maličkosti, které chce dítě donést do školky anebo rodičům domů. Papíry by bylo možné dokupovat, aby mohl být deník využíván po delší dobu a vydržel.



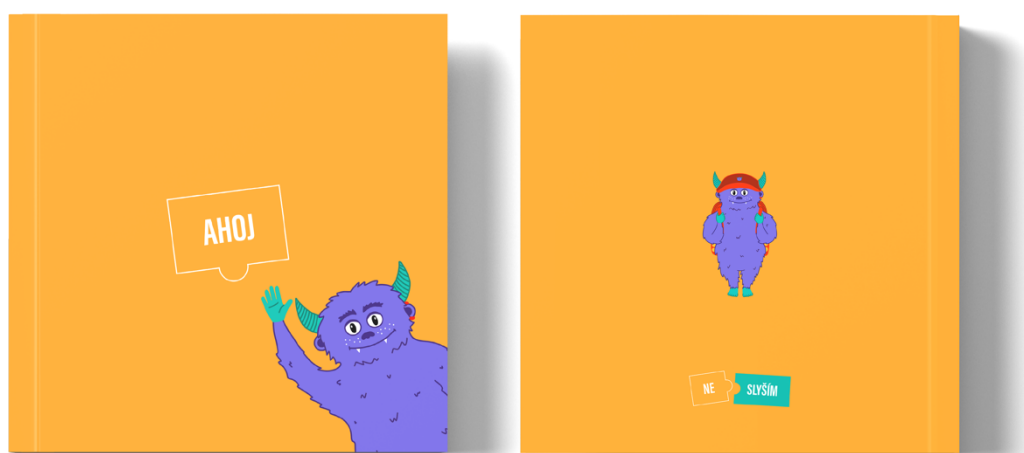
Obrázek 52: Celá sada komunikačního deníku
Zdroj: Vlastní



Obrázek 53: Již popsané strany z komunikačního deníku
Zdroj: Vlastní

7.8.3 Zážitekový deník

Obsah a funkci zážitkového deníku popisují v teoretické části. Navazují a implementují potřeby neslyšících dětí v komunikaci s rodinou. Deník je koncipován volněji nežli komunikační, který je více členěný a má jasnou strukturu. Desky jsou vytvořeny ze stejného materiálu pro zachování jednotnosti. Vazbu jsem využila šitou V4, která umožňuje lepší ohyb stránek a je jednoduchá na výrobu. Vnitřní papír je tečkovaný pro větší volnost kreativního vyjádření, zároveň však drží pomyslnou strukturu, kterou někteří vyhledávají. Tímto typem se snažím zavděčit větší škále uživatelů. Formát je koncipován šířkou více do čtverce, výšku držím stejnou jako u komunikačního deníku. Zvětšeným formátem dávám větší prostor dětem a rodičům k jejich kreativitě. K uchycení fotek slouží washi pásky a samolepky z vítacího boxu. Na deskách deníku je kapsička pro přenos samolepek anebo na drobnosti z cest. V tomto deníku se využívá alternativní typ komunikace. V přední části využívám princip průhledného papíru, který je na volno pouze přiložen a nastiňuje práci se samotným deníkem. Tento princip využívám i u komunikačního deníku.



Obrázek 54: Zážitekový deník
Zdroj: Vlastní



Obrázek 55: Personalizovaný zážitkový deník
Zdroj: Vlastní

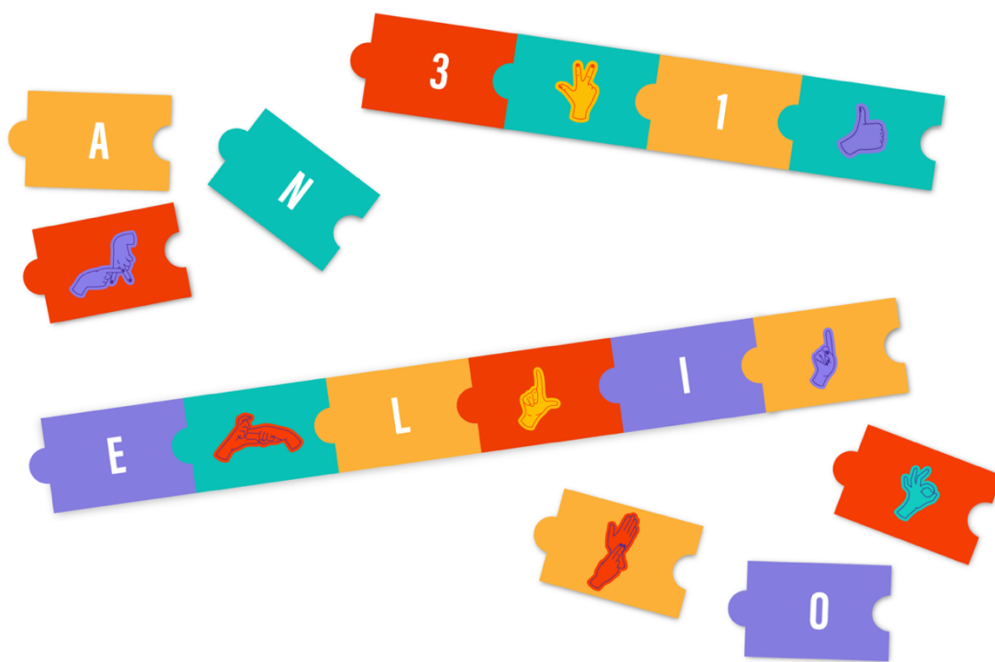


Obrázek 56: Zápis v zážitkovém deníku
Zdroj: Vlastní

7.8.4 Didaktická hra

V boxu jsem chtěla mít i didaktickou hru. Využila jsem svých překreslených písmen prstové abecedy a jednu vytvořila. Jedná se tedy o puzzle, na nichž je vždy napsané písmeno a znak pro písmeno. Formát puzzlů odpovídá nastavenému vizuálnímu systému. Úkolem je do sebe puzzle skládat, tím se učít psát a znakovat písmena. Skládací část zastupuje i motorický princip, který jsem chtěla do hry dostat. Do této pomůcky jsem aplikovala princip Montessori, takže se tato skládačka dá využívat pro víceúčelové učení a pokryje více vývojových stádií dítěte.

Děti se s ní mohou učit abecedu popořadě. Znakovat a umět napsat svoje jméno i jméno dětí. Učit se s ní hláskovat slova. V pokročilejším věku může hra sloužit k učení souhlásek a samohlásek. Hračka může pomáhat i při komunikaci s jinými rodinnými příslušníky. Učit se mohou i rodiče a děti. Všechny možnosti, které hračka nabízí, jsem konzultovala s paní Verdis. Sama tuto variabilitu ocenila a hru by doporučila rodičům na konzultacích.



Obrázek 57: Skládání puzzlů za sebou
Zdroj: Vlastní

Krabice se skládá ze dvou kusů, dna a odnímatelného víka. Na obalu propisují ilustrace prstové abecedy, pro rychlejší sdělení obsahu. V dalších možných vydáních by obal vždy korespondoval obdobně s obsahem. Stejný by zůstal pouze název boxu *Skládej*, který

dělím na slabiky a fonetické znění slova do dvou puzzlů pro umocnění principu hry. Děti se učí hláskovat a tleskat slova. Vzhledem ke sluchovému postižení, je velmi časté se tímto způsobem slova a jejich výslovnost učit.



Obrázek 58: Puzzle s prstovou abecedou
Zdroj: Vlastní

Ke znakové abecedě jsem přidala i počítání od jedné do pěti. Tato hra se může rozšiřovat, vždy obsáhnout jiné téma, ale zůstat kompatibilní mezi sebou. Pro další rozšíření jsem přemýšlela o přidání ilustrovaných objektů. Počítání objektů by bylo možné spojit i s puzzly s prstovou abecedou, kde by děti objekty mohly hláskovat anebo se učit výslovnost a přiřazovat počáteční písmena k objektům.



Obrázek 59: Vizualizace boxu Skládej
Zdroj: Vlastní

7.8.5 Komunikační karty

Umět popisovat vlastní emoce a nebát se je vyjádřit je důležité pro všechny nehledě na věk. Emoční karty překonávají tuto bariéru a je dobré je využívat už v útlém věku. Vzhledem k důležitosti vyjadřování mimiky a postavení těla při odezírání a znakování je zařazují do boxu.

Emoce na kartách reflektuji pomocí příšerky ve čtyřech základních typech. Nastavená barevnost z vizuálního stylu mi umožňuje podtrhnout ještě více samotné emoce. Žlutou barvu připodobňuji radosti, červenou našťvanosti a zlosti, fialovou smutku a tyrkysovou štěstí a pohodě. Emoce opět v boxu přesně nedefinuji, nechávám přesnou definici na rodičích a dětech. Emoce příšerky používám i na samolepkách. V tomto provedení na kartách však dokresluji příšerce i tělo a snažím se tak naučit děti, že i postoj těla ukazuje, jak se lidé cítí, a patří k nonverbální komunikaci sluchově postižených.



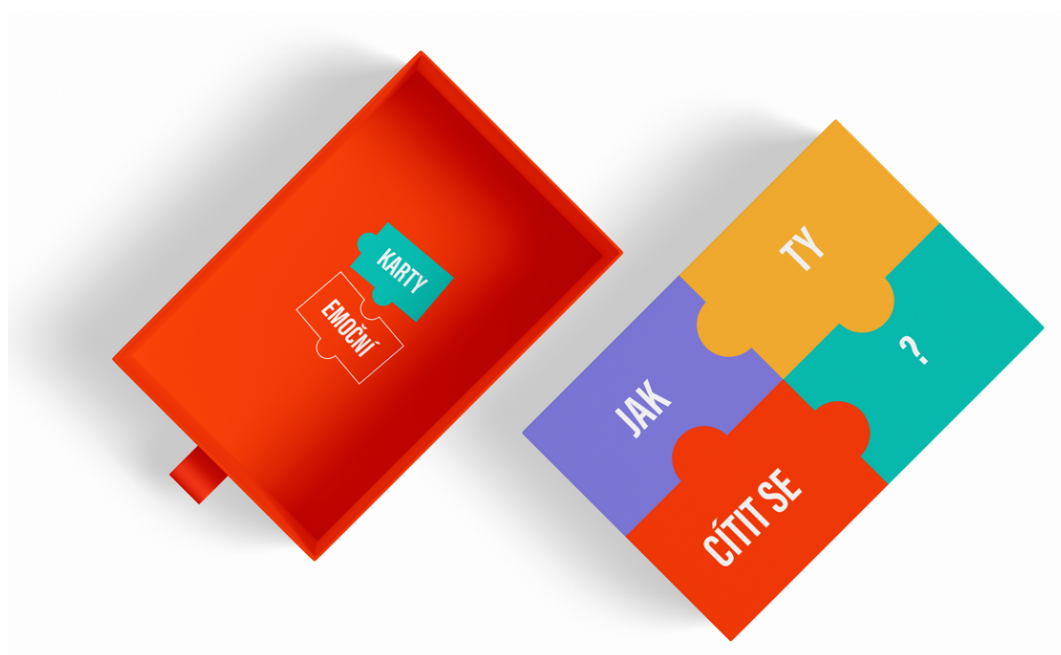
Obrázek 60: Ouško ve čtyřech základních emocích
Zdroj: Vlastní

Ke kartám do krabičky přidávám i magnetky. Děti si mohou ráno vybrat magnetku s příšerkou a dát na lednici emoci, jak se cítí. Odpoledne po příchodu domů, ji mohou vyměnit, nebo přidat jinou emoci. Tím se děti učí poznávat svoje emoce a dospělí také. Rodiče na výkyvy nálad mohou reagovat a navazovat na to, co jejich emoci vyvolalo anebo změnilo. Sami jednoduše vidí své dítě v reakci na okolí a mohou jejich výběr porovnat se zápisy ve školce.

Karty se dají využít také k různým aktivitám. Děti je mohou používat jako souhlas nebo negaci k činnosti, to stejné dospělí. Rodiče mohou karty využívat při učení sluchové výchovy. Kartička s ilustrací smutného Ouška může značit pro dítě, že zvuk neslyší

a kartička s veselým Ouškem naopak, že zvuk slyší. Dítě může jednoduše postoj a mimiku opakovat po Oušku a tím se učit vyjadřovat a pojmenovávat svoje emoce.

Na přední části obalu používám puzzle složené vcelku. Obsah krabičky představuji pro rodiče tázací větou ve znakově *JAK TY CÍTTI SE?*. Touto otázkou uvozuji, co se skrývá uvnitř. Kartičky pomáhají na otázku odpovědět. Zároveň vyvolám reakci a možnost zamyšlení se nad odpovědí i u rodičů. Sami si mohou odpovědět, jak se cítí, anebo dítěti přes příšerku sdělit, že jsou taky smutní.



*Obrázek 61: Vysouvací krabička na emoční karty, přední část
Zdroj: Vlastní*

Na zadní části obalu jsou emoce příšerky korespondující s podkladovou barvou. Příšerku zobrazuji na obalu z důvodu dětského koncového uživatele, především aby i děti věděly, co krabička nabízí, a mohly ji samovolně přinést rodičům a vyžádat si tak danou aktivitu. Mou tendencí je vyvolat emoční reakci u obou. Krabička je opět zasouvací pro jednoduchou manipulaci dětí, aby si mohly kartičky samy vytáhnout a jednoduše je používat bez asistence rodičů.



Obrázek 62: Emoční karty a zadní část krabičky
Zdroj: Vlastní

Z důvodu důležitosti učení sluchové výchovy v raném věku dítěte při zvykání si na kompenzační pomůcku, jsem vytvořila dvě komunikační karty. Karty slouží k učení detekce, první fáze sluchové výchovy. Děti s rodiči přiřazují k předmětům karty, pokud zvuk slyší nebo naopak neslyší. Karty slouží k zábavnější formě učení a také jednoduše reflektují daný znak skrze příšerku Ouško.

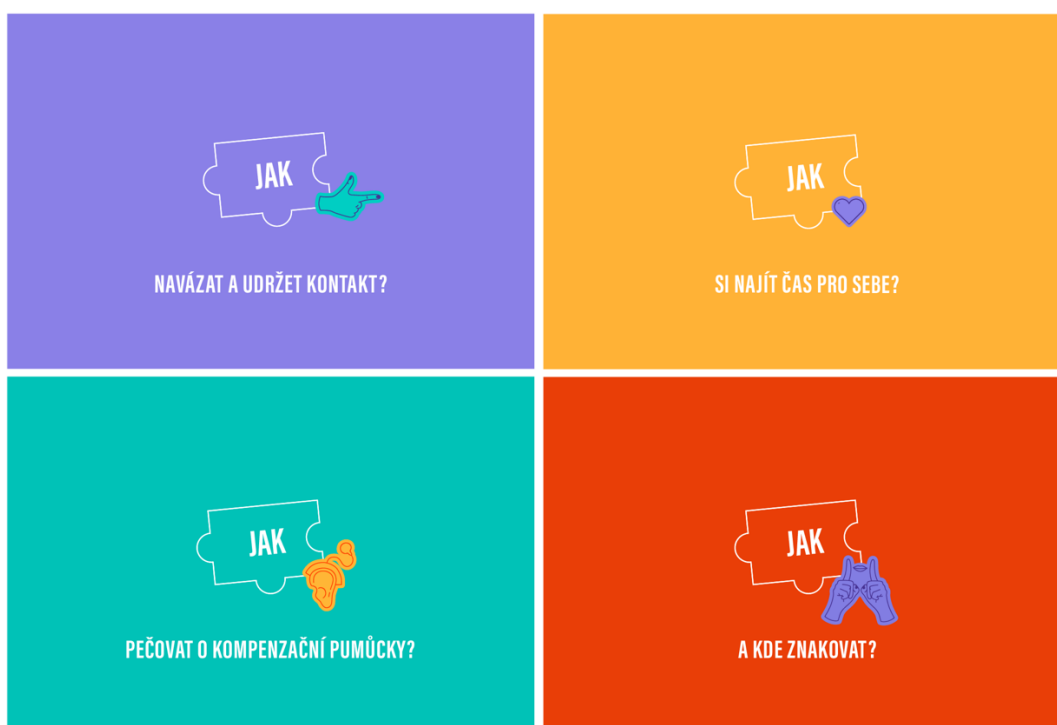


Obrázek 63: Komunikační karty k sluchové výchově: slyšet a ticho
Zdroj: Vlastní

7.8.6 Informační brožura

Informační brožurou odpovídám na potřeby rodičů a příbuzných. Stručně a jednoduše v ní popisuji, jak s dítětem navázat kontakt, jak a kde znakovat, jak na dítě mluvit a jak s ním komunikovat. Z toho důvodu na přední straně brožury píši příslovce *jak*, které uvozuje otázky, na něž najdou rodiče i příbuzní odpovědi uvnitř.

Tištěná brožura je sešitá vazba V1 s 110 g/m² papírem pro delší životnost. Obsah člením dle typu otázek, které jsou pokaždé v jiné barevné tonalitě. Odpovědi se snažím koncipovat jednoduše. Text slouží především k rychlému ujasnění a nápovědě rodičům a příbuzným, nesnaží se zastupovat odbornost publikací a specializovaných pracovníků. V ukázce představuji koncepci brožury. Z důvodu její složitosti a nutnosti znalosti odborných termínů na ní stále pracuji a konzultuji její obsahovou korektnost.



Obrázek 64: Členění brožury na sekce (typy tázacích otázek)
Zdroj: Vlastní



Obrázek 65: Rozložená brožura Jak?
Zdroj: Vlastní



Obrázek 66: Obsahová část sekce: Jak navázat a udržet kontakt?
Zdroj: Vlastní

7.8.7 Animace

Znakový jazyk je živý. Bylo pro mě důležité myslet i na možnost animace a posunout produkt i do online prostředí. Pro rožanimování znakového jazyka bych ráda využila rozšířenou realitu, která by do statické formy zobrazení dostala pohyb znakového jazyka. Tuto formu bych využila na komunikační kartičky. Na každé z nich by byl target. Po namíření mobilního zařízení by se příšerka pohybovala a reflektovala tak dětem a dospělým znaky v živé formě.

Formu targetu bych ráda využila i v samotném boxu, a to pro neslyšící rodiče a příbuzné, pokud by box chtěli pořídit naopak svým slyšícím dětem. V návodu by byl qr kód, který by odkazoval na videa. Video by byla vytvořena ve spolupráci s tlumočnicí, která by obsah boxu a dané komponenty představila ve znakovém jazyce. Tímto bych ráda rozšířila možné portfolio uživatelů boxu a brala ohled i na neslyšící rodiče.

Ráda bych se vyhnula aplikaci a zachovala většinou část produktu vně digitální prostředí, i když se aplikace z důvodu učení a živosti znakového jazyka nabízí.

Na sociálních sítích propisují animaci příšerky a její znakování v sekci *Znakuj s Ouškem*, určené především pro dětského diváka.



Obrázek 67: Vlevo: Návrh zobrazované animace přes rozšířenou realitu
Vpravo: Návrh videa s tlumočnicí
Zdroj: Vlastní

7.9 Online komunikace

7.9.1 Propagace

Sociální sítě beru jako formu propagace produktu. Samotný box by byl k dostání na webových stránkách u center a neziskovek zaměřených na neslyšící. Možná by byla i spolupráce s obchody specializovanými na prodej didaktických hraček v podobě PPC reklamy. Pro zaujetí diváka využívám u propagace opět větu ve znakově. K tomu doplňuji do banneru i příšerku, jež připodobňuje zaměření produktu na děti. Pro propagaci využívám i pouze fotografie s grafickým tvaroslovím puzzlů a textu v podobě sloganů.



Obrázek 68: Banner s fotografií Zdroj: Vlastní

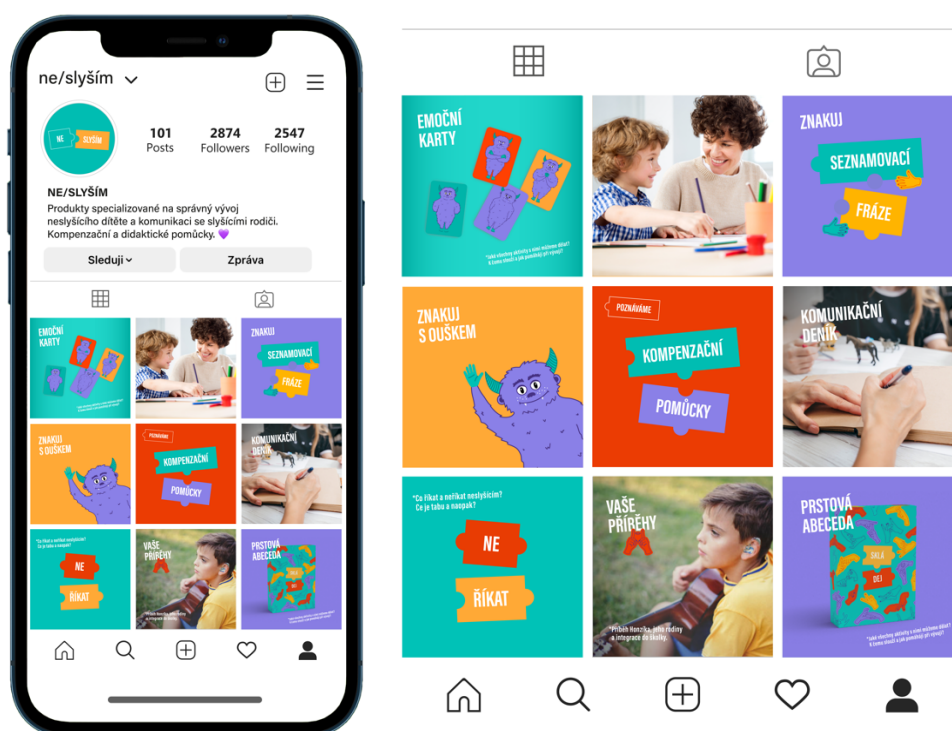


Obrázek 69: Banner s příšerkou Zdroj: Vlastní

7.9.2 Instagram

K propagaci používám převážně sociální síť Instagram. Instagramový profil koncipuji na propagační funkci produktu a edukační. V edukační části představuji rodičům kompenzační pomůcky, předávám rady od odborníků a představuji aktivity, které mohou dělat s dětmi. V propagační sekci ukazuji práci s pomůckami a hračkami z boxu, rady a návody, které bych ráda přenesla i do formátu reels, kvůli lepším dosahům. Obsah je koncipován tak, aby byl zajímavý a přínosný pro majitele boxu a rodiče neslyšících dětí, tak pro lidi, kteří mají zájem se učit znakový jazyk a poznávat svět neslyšících nezávisle na pomůckách.

Vizuální zpracování obsahu na sociálních sítích vychází z nastaveného vizuálního stylu a komunikace. Držím si přátelskou sdělovací formu. Obsah příspěvků není v tomto případě koncipován jako organický. Posty jsou předem naplánované a drží si svou tematickou odlišnost. Příspěvky přetvářím i do formátu stories z důvodu rychle se měnícího algoritmu. Ráda bych Instagramem dala rodičům možnost vytvořit si komunitu, kde si budou moc s jinými rodiči sdílet své příběhy a pocity a vzájemně se podporovat.

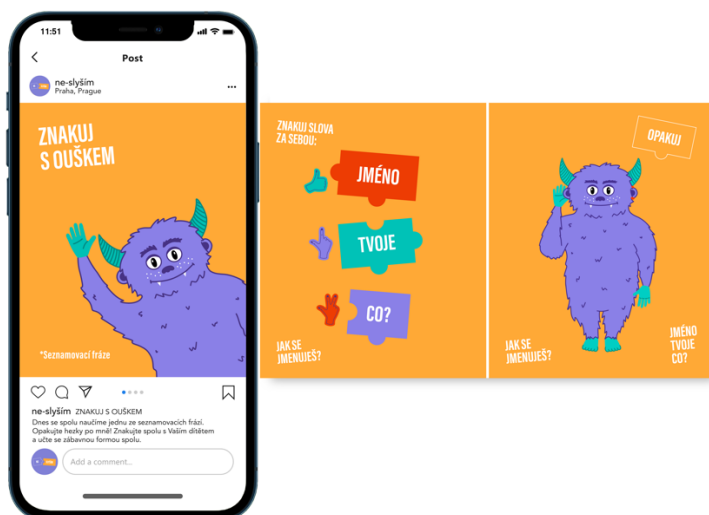


Obrázek 70: Instagramový profil NE/SLYŠÍM
Zdroj: Vlastní

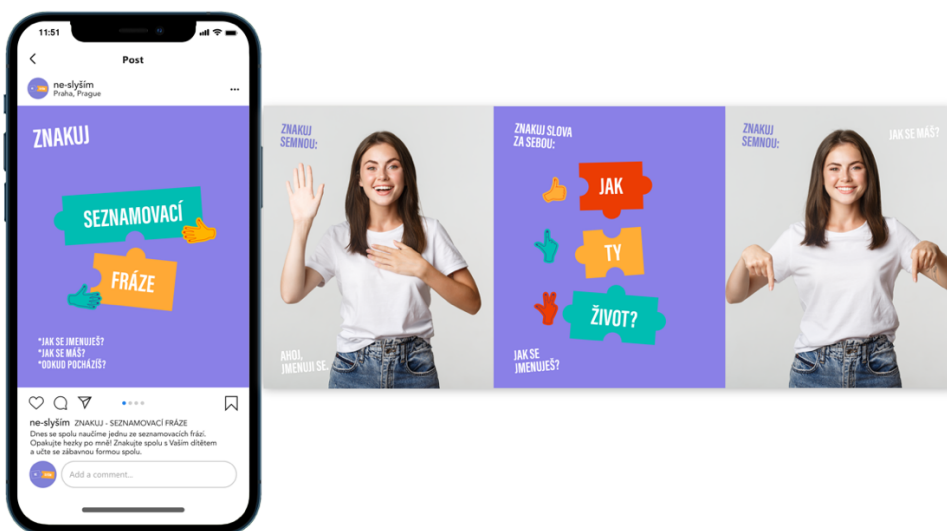
Placenou reklamu bych ze začátku nevyužívala, využila bych spíše neziskové organizace, které by produkt sdílely a představily cílové skupině. Vzhledem k užší cílové skupině počítám s propagací především v offline komunikaci u center a neziskovek, kam rodiče s dětmi dochází na pravidelné konzultace.

Posty mám rozdělené do těchto sekcí:

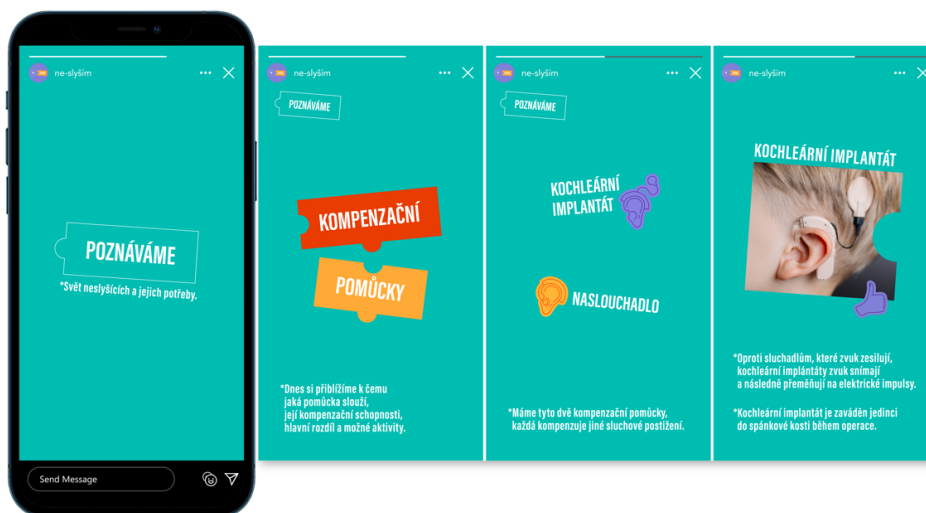
- **Znakuj s Ouškem** – Děti se u tohoto příspěvku učí znakovat s příšerkou Ouškem. Příspěvek je v podobě carousel postu. Pro tuto sekci používám v náhledové fotce vždy ilustraci Ouška, pro snadnější orientaci rodičů mezi ostatními příspěvky na hlavní stránce. Po potažení na další fotku se objeví napsané slovo nebo věta ve znakové řadě, kterou se děti spolu s rodiči budou učit znakovat. Nakonec je samotná animace Ouška ve smyčce, které znakuje daný pojem. Příšerku Ouško u znakování s dětmi využívám z důvodu rychlejšího zaujetí a zábavnějšího charakteru.
- **Znakuj** – Tato sekce na rozdíl od *Znakuj s Ouškem* je určena primárně pro dospělé. V náhledové fotce nastiňuji téma, do kterého znaky spadají. Na fotce je napsané, co se budou v příspěvku učit. Na konci by bylo video se znakovacími tlumočníky nebo s neslyšícím, s nimiž bych dlouhodobě spolupracovala z důvodu správného učení znakování.
- **Poznáváme** – Koncept poznávání a odkrývání tajemství ze světa neslyšících, jak dětí, tak dospělých. Přibližuje jejich potřeby a rozdíly. Tento typ příspěvků je spíše informačního charakteru.
- **Vaše příběhy** – Série příběhů rodin a jejich vypořádáním se s tímto postižením. Rady a tipy, jak dané problémy zvládly a řešily. Formátem by mohla být i videa, kde by rodiče s dětmi dělali aktivity a tím explicitně ukázali, co vše děti mohou i nadále dělat. Objevuje se zde vždy samolepka s prvním písmenkem jména dítěte, o kterém příběh pojednává.



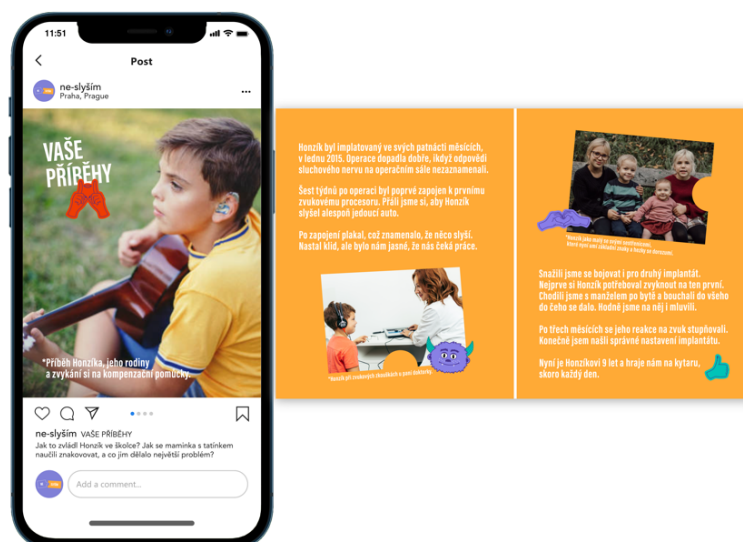
Obrázek 71: Znakuj s Ouškem Zdroj: Vlastní



Obrázek 72: Série Znakuj pro dospělé Zdroj: Vlastní

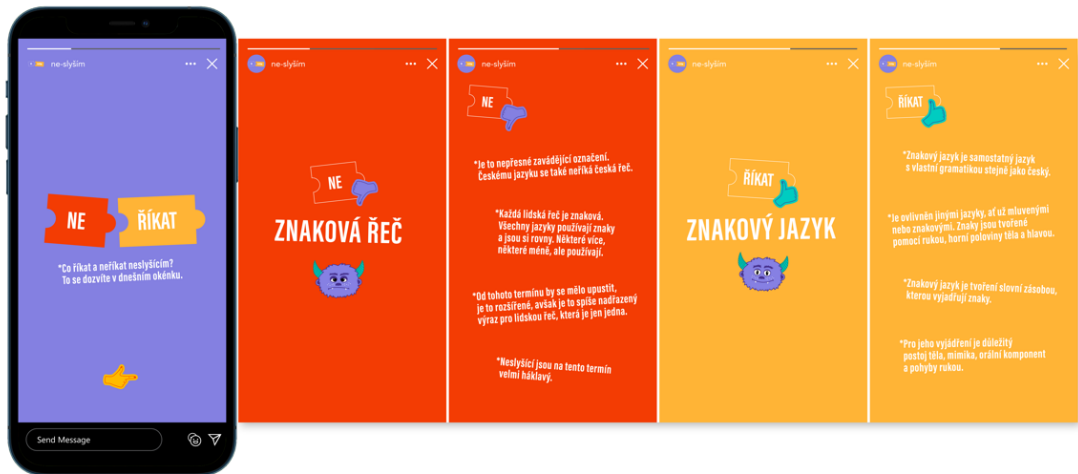


Obrázek 73: Příběh – poznáváme potřeby neslyšících Zdroj: Vlastní

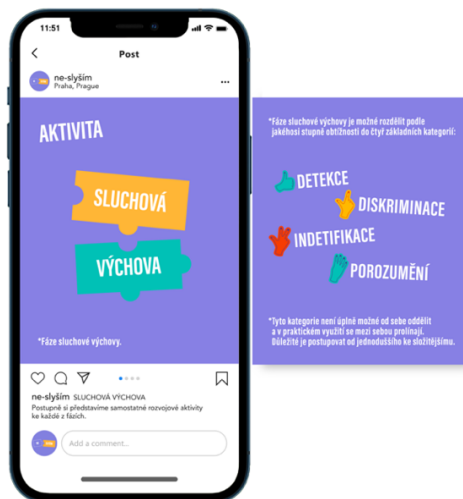


Obrázek 74: Zpracování příspěvku – Vaše příběhy – příběh Honzíka Zdroj: Vlastní

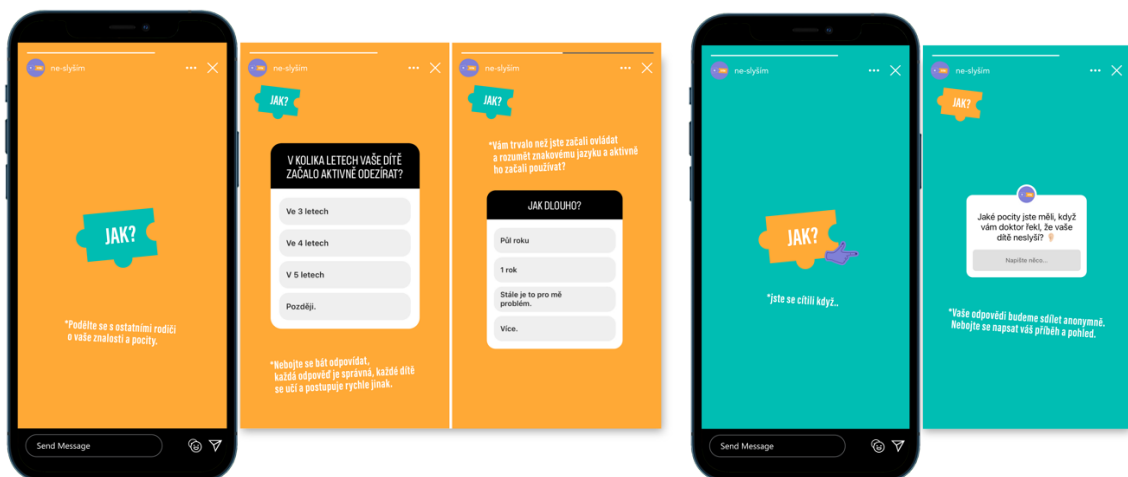
- **Ne / Říkat** – Série, co říkat a neříkat neslyšícím, co je správné označení a co není. Zasvěcování do tohoto světa. Např. Neříká se znaková řeč, ale znakový jazyk. Příspěvek vždy vysvětluje a rozvádí proč ano a proč ne.
- **Aktivity** – Představování aktivit pro rodiče a děti vždy s určitou tematikou. Příspěvky pojímají např. aktivity pro rozvoj sluchové výchovy, ukazují, jak si hrát a dané věci rozvíjet.
- **Ankety** – Série pouze pro formát stories a k uložení do výběru na profilu. Formou tázacích otázek budou rodiče odpovídat na to, jak se dnes cítí, jaké pokroky dítě udělalo, v kolika letech začalo mluvit atd. Tento formát slouží k interakci, motivaci a psychické podpoře rodičů. Rodiče na základě anket jednoduše uvidí, kdo je na tom podobně, a že v dané situaci nejsou sami. Sérii pojmenovávám stejně jako brožuru v boxu a to *JAK?*.
- **Reels** – Vídeá propagující práci s produktem. Rozhovory s odborníky na téma neslyšících. Neformální rozhovory s rodinami a ukázka jejich dnů a možných aktivit dětí s tímto postižením.



Obrázek 75: Příběh – Co neříkat? Zdroj: Vlastní



Obrázek 76: Příspěvek na téma aktivity – Sluchová výchova Zdroj: Vlastní

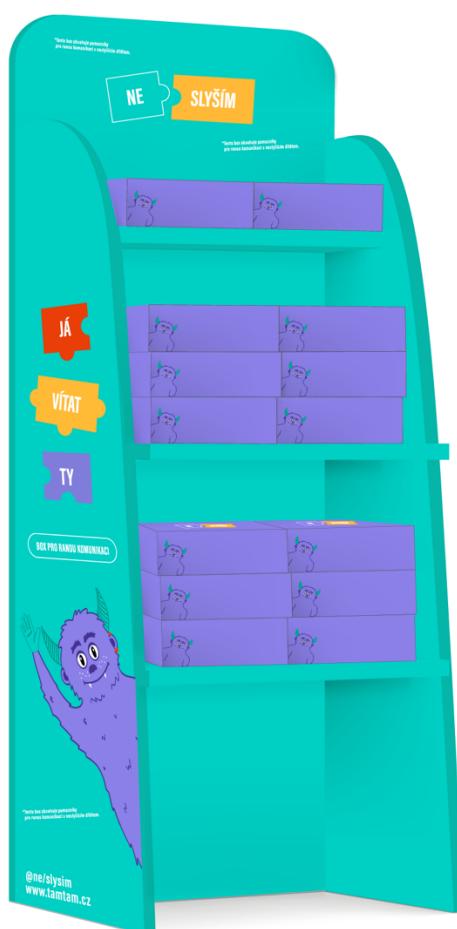


Obrázek 77: Příběh Jak? s anketami Zdroj: Vlastní

7.10 Reklamní předměty

7.10.1 POS prodejní stojan

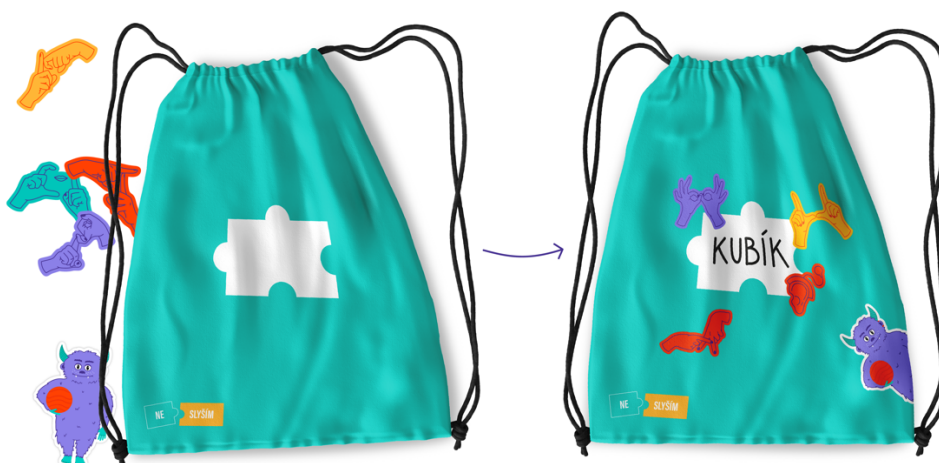
Prodejní stojany jsou vytvořeny s účelem propagace produktu do center a neziskovek, kam docházejí rodiče s dětmi na konzultace. Produkt by se v této podobě a možného pop-up stánku objevoval i na akcích pořádaných centrem Tamtam, kde by si rodiče mohli pomůcky prohlédnout zblízka, vyzkoušet je a dostat náležité instrukce, jak pomůcky správně využívat pro přesný typ sluchového postižení jejich dítěte.



Obrázek 78: POS stojan
Zdroj: Vlastní

7.10.2 Vak na záda

Pro jednoduchý přenos pomůcek z místa na místo jsem navrhla dětské batůžky se šňůrkou. Na batůžkách propisuji navržený vizuální styl a příšerku Ouško. Jelikož v celém boxu propisuji možnost si obsah personalizovat za pomoci samolepek, snažila jsem se tento princip zachovat i u předmětů textilního charakteru. Východisko jsem našla ve využití nažehlovacích obrázků na textil, které by se daly kupovat po setech, a dítě by si tak mohlo vytvořit svůj vlastní batůžek se jménem a příšerkou. Vytvořila jsem dva typy vaků, jeden s možností personalizace a druhý s pevně daným designem. Obrázky je možné si nažehlit i na jiné textilní předměty, které dítě již má. K nažehlovacím obrázkům však přidávám možnost si vak popsat speciálním fixem na textil. Děti si tak do puzzlů mohou napsat vlastní pozdrav, jméno, přezdívku, cokoliv, co je napadne.



Obrázek 79: Vak s nažehlovacími obrázky Zdroj: Vlastní



Obrázek 80: Vak s pevně daným designem Zdroj: Vlastní

7.10.3 Trička

Na tričkách uplatňují stejné řešení jako u batůžků. Děti si do puzzlů mohou napsat, co je napadne. Ve vizualizaci ukazují druhý typ trika s pevně daným potiskem. Na mikiny propisují formu sloganu ve formě znakového a příšerku Ouško.



Obrázek 81: Dětské tričko s Ouškem, pozdrav Ahoj
Zdroj: <https://1url.cz/7r8or> Zpracování: Vlastní



Obrázek 82: Mikina se znakovým
Zdroj: <https://1url.cz/Er6mS> Zpracování: Vlastní

7.10.4 Placky

Placky beru jako možnost podpory komunity neslyšících a formu komunikace s veřejností. Na plackách bych zobrazovala logo neslyším, které by mohly nosit děti na batůžcích a tím dát okolnímu světu najevo, že patří do komunity neslyšících. Pro dospělé, především rodiče dětí, jsem vytvořila sérii placek s různými komunikačními slogany, které slouží pro rozšíření problematiky a povědomí o neslyšících do veřejného prostoru.



Obrázek 83: Placky
Zdroj: Vlastní

ZÁVĚR

Ve své diplomové práci jsem se naučila, co vše je potřebné znát a udělat k vytvoření produktu, a jak komplexně je potřeba k jeho vývoji přistupovat.

V teoretické části jsem zkoumala potřeby neslyšících dětí v komunikaci s rodinou. Důležitou součástí pro mě bylo nacítit i rodiče dětí s tímto postižením, jejich pohled na věc a vypořádání se s novou situací. Do detailu jsem se zabývala metodikou didaktických a komunikačních pomůcek, jejich funkcí a následným využitím. Hlubková analýza potřeb dětí a rodičů a především rozhovory s odborníky a pedagogy mi pomohly informace pochopit a následně implementovat do vlastního provedení.

V praktické části jsem navrhovala vizuální styl pro vytvářený produkt. Vybírala jsem vhodný název pro produkt a také maskota, který by splňoval nutné požadavky pro zobrazování znakového jazyka a jeho mimického vyjadřování. Nastavila jsem komunikační jazyk a vytvořila systém pro práci s navrženým vizuálním stylem, jenž propisují do všech komponentů boxu a do veškeré vnější komunikace. Při vytváření boxu a jeho menších komponentů jsem řešila i technologii výroby a pozdější realizaci. Řešila jsem materiály a konzultovala jejich vhodnost v několika tiskárnách. U papírenských produktů typu deníku jsem vycházela z analýzy trhu a implementovala vhodnost papírů a jejich rozdílnou gramáž a povrch do finálního řešení.

Stěžejní pro mě bylo, aby produkty odpovídaly potřebám cílové skupiny. Tento proces byl o něco náročnější, jelikož bylo nutné konzultovat každou dílčí část s paní magistrou Verdis, která mi byla vždy nápomocná a opravovala se mnou náležitě termíny, u nichž byla potřeba odbornějších znalostí v oboru.

Ambicí tohoto produktu je prezentovat jeho využití a funkci centru pro ranou péči a implementovat ho do jejich nabízeného balíčku rodičům a dětem. Box by se mohl rozdělit i na samostatné dílčí komponenty a ty propagovat ve specializovaných dětských prodejnách.

Koncept bych ráda rozšířila i do dalších etapních fází vývoje dítěte a vytvořila boxy pro starší děti s jinou tematikou. Ráda bych rozšířila didaktické hry o další vydání a rozšířila jejich komplexní využití.

Terminologický slovník

Didaktické hry – „jsou záměrně vytvářeny s cílem rozvíjet poznávací procesy, vědomosti a duševní schopnosti dítěte. Je to vlastně cílevědomě navozované a řízené učení hrou.“⁵⁵

Reels – Formát videí na sociální síti Instagram. Nejvíce rozšířený formát pro propagační účely s dobrými dosahy. Videá mohou trvat od 15 sekund až po 15 minut.

Stories – Formát příběhů na sociální síti Instagram, který zmizí po 24 hodinách.

PPC reklama (Pay Per Click) – „PPC reklama je jakýkoliv textový, responzivní, bannerový, produktový nebo video inzerát placený za proklik, ...“⁵⁶

Rozšířená realita – „Rozšířená realita je moderní technologie, obohacující reálný svět o digitálně vytvořené prvky, ...“⁵⁷

Target – Podnět, na který aplikace AR reaguje, díky němuž se spustí dané video anebo animace.⁵⁸

Check list – Je kontrolní seznam určen pro zvyšování efektivity a produktivity.⁵⁹

⁵⁵ Sochorová 2011, online.

⁵⁶ Pachovská, Zemach, Hrdličková 2019, online.

⁵⁷ Kaďousková 2023, online.

⁵⁸ Tamtéž, online.

⁵⁹ Baierová 2018, online.

Seznam použité literatury a rozhory

AMBROSE, Gavin a Paul HARRIS. *Grafický design: formát*. Brno: Computer Press, 2011. Základy designu. ISBN 978-80-251-2966-1.

DUPUIS, Steven a John SILVA. *Package design workbook: the art and science of successful packaging*. Beverly, USA: Rockport Publishers, 2008. ISBN 1-59253-322-1.

Federace rodičů a přátel sluchově postižených. *Moje dítě neslyší*. Praha: Federace rodičů a přátel sluchově postižených, o. s., 2012.

HORÁKOVÁ, Radka. *Sluchové postižení: úvod do surdopedie*. Praha: Portál, 2012. ISBN 978-80-262-0084-0.

HRONOVÁ, Alena a Jitka MOTEJZÍKOVÁ. *Raná komunikace mezi matkou a dítětem*. Praha: Federace rodičů a přátel sluchově postižených, 2002.

JANOTOVÁ, Naděžda. *Rozvíjení zrakového vnímání a odezírání sluchově postižených dětí*. Praha: Septima, 1996. ISBN 80-85801-84-1.

JUNGWIRTHOVÁ, Iva. *Dítě se sluchovým postižením v MŠ a ZŠ*. Praha: Portál, 2015. ISBN 978-80-262-0944-7.

KOŤÁTKOVÁ, Soňa. *Dítě a mateřská škola: co by měli rodiče znát, učitelé respektovat a rozvíjet*. 2., rozš. a aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2014. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-4435-3.

KLIMCHUK R. Marianne a Sandra A. KRASOVEC. *Packaging design: successful product branding from concept to shelf*. John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey 2012. ISBN 978-1-118-02706-6

MACUROVÁ, Alena a Radka ZBOŘILOVÁ. *Jazyky v komunikaci neslyšících: český znakový jazyk a čeština*. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2018. ISBN 978-80-246-3412-8.

Odborný magazín Centra pro dětský sluch Tamtam, o.p.s., *Dětský sluch 01/2019*, Praha: Centrum pro dětský sluch Tamtam, o.p.s., 2019.

Odborný magazín Centra pro dětský sluch Tamtam, o.p.s., *Dětský sluch 04/2018*, Praha: Centrum pro dětský sluch Tamtam, o.p.s., 2018

POTMĚŠIL, Miloň. *Prstová abeceda*. Tobola, FRPSP Praha, 1992.

RONCARELL, Sarah a Ellicott CANDACE. *Packaging Essentials 100, Design Principles for Creating Packages*. Beverly, USA: Rockport Publishers 2010. ISBN 978-1-59253-603-0.

ROUČKOVÁ, Jarmila. *Cvičení a hry pro děti se sluchovým postižením: praktické návody a důležité informace*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2011. Speciální pedagogika (Portál). ISBN 978-80-7367-932-3.

RŮŽIČKOVÁ, Marie. *Znakování pro každý den: základní konverzace v českém znakovém jazyce*. Ilustroval Jan ŽAMPACH. Praha: Septima, 2001. ISBN 80-7216-160-1.

SAMARA, Timothy. *Grafický design: základní pravidla a způsoby jejich porušování*. Druhé vydání aktualizované a rozšířené. Přeložil Patricie RŮŽIČKOVÁ. V Praze: Slovart, 2016. ISBN 978-80-7529-046-5.

Rozhovor s doktorkou Terezou HRADILOVOU, pedagog, neslyšící. Praha 1. 12. 2022

Rozhovor s magistrou Kristýnou STAROU, pedagog, ředitelka Pipan. Praha 25. 1. 2023

Rozhovor s magistrou Petrou VERDIS, poradce rané péče. Praha 31. 1. 2023

Internetové zdroje

Babyliving, Ollie Ella Kreativní batoh PLAY'N PACK city, babyliving.cz [online]. 2023 [cit. 12.03.2023]. Dostupné z: https://www.babyliving.cz/ollie-ella-kreativni-batoh-play-n-pack-city/?gclid=Cj0KCQjwuLShBhC_ARIsAFod4fLfZuavWcJ6z9XMxv8-5Sc19YuU5Qy1XTgxuW_Fe0qfVtBkl-MXPzIaAknMEALw_wcB

BAIEROVÁ, Martina, CHECKLISTY: co to je a proč je používat, martinabaierova.cz [online]. 26. 8. 2018 [cit. 15.04.2023]. Dostupné z: <https://www.martinabaierova.cz/mb/2018/08/26/checklisty-co-to-je-a-proc-je-pouzivat/>

BRENT, Alex, Design for Visual Communication grad wins Bronze at Cannes Lions for children's mental health toolkit, arts.ac.uk [online]. [cit. 12.03.2023]. Dostupné z: <https://www.arts.ac.uk/colleges/london-college-of-communication/stories/design-for-visual-communication-graduate-develops-toolkit-for-childrens-mental-health>

DEBARA, Deanna, Designing for kids: 3 ways to make children love your product, 99designs.com [online]. [cit. 16.03.2023]. Dostupné z: <https://99designs.com/blog/logo-branding/designing-for-kids/>

KAŽOUSKOVÁ, Barbora, Rozšířená realita: využití AR ve firmách a startupech, rascasone.com [online]. 29. 3. 2023 [cit. 15.04.2023]. Dostupné z: <https://www.rascasone.com/cs/blog/rozsirena-realita-ar-vyuziti-firmy-aplikace>

MOLNÁR, Dorotya, Product design for kids: A UX Guide to the child's mind, uxstudioteam.com [online]. 31. 8. 2018 [cit. 16.03.2023]. Dostupné z: <https://uxstudioteam.com/ux-blog/design-for-kids/>

PACHOVSKÁ, Evelyn, ZEMACH, Stanislav a Aneta, HRDLIČKOVÁ, PPC reklama: Co to je a jak funguje?, ebrana.cz [online]. 05. 8. 2019 [cit. 12.04.2023]. Dostupné z: <https://ebrana.cz/blog/jak-funguje-ppc-reklama>

Papelote, Doplnky/samolepky, shop.papelote.cz [online]. [cit. 08.03.2023]. Dostupné z: <https://shop.papelote.cz>

Redakce, Papelote představuje výrobky z veganské kůže šetrné k lidem i planetě, lifestyle4you.cz [online]. 27. 2. 2021 [cit. 08.03.2023]. Dostupné z: <https://life4you.cz/lifestyle/papelote-predstavuje-vyrobky-z-veganske-kuze-setrne-k-lidem-i-planete/>

SOCHOROVÁ, Libuše, Didaktická hra a její význam ve vyučování, rvp.cz [online]. 26. 10. 2011 [cit. 10.04.2023]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html>

Youngblock, o-nas/youngblock, youngblock.cz [online]. [cit. 09.03.2023]. Dostupné z: <https://www.youngblock.cz/o-nas>

Seznam obrázků

<i>Obrázek 1: Zobrazování znakového jazyka</i>	20
<i>Obrázek 2: Komunikační deník</i>	22
<i>Obrázek 3: Komunikační deník</i>	22
<i>Obrázek 4: Zážitkový deník z r. 2003</i>	23
<i>Obrázek 5: Zážitkový deník</i>	24
<i>Obrázek 6: Box a karty One Mindful Mind</i>	25
<i>Obrázek 7: Boxy Lovevery pro děti ve věku 2–5let</i>	26
<i>Obrázek 8: Kreativní batoh Olliella</i>	27
<i>Obrázek 9: Diáře s kroužkovou vazbou a samolepkami</i>	28
<i>Obrázek 10: Samolepky a vnitřní rozvržení diářů</i>	29
<i>Obrázek 11: Diáře Youngblock, druh vazeb</i>	29
<i>Obrázek 12: Logotyp centra Tamtam, ikony</i>	30
<i>Obrázek 13: Komunikační karty centra Tamtam, znakovací plyšák</i>	30
<i>Obrázek 14: Aplikace Znakujte s Tamtamem</i>	31
<i>Obrázek 15: Medvěď Tamtam, Pexeso Tamtam</i>	32
<i>Obrázek 16: Inspirace členění boxu</i>	36
<i>Obrázek 17: Inspirace konceptu</i>	36
<i>Obrázek 18: Vizuelní ztvárnění puzzlů</i>	37
<i>Obrázek 19: Dynamické rozvržení puzzlů</i>	38
<i>Obrázek 20: Vytvořený systém pro práci s tvaroslovím a textem</i>	38
<i>Obrázek 21: Ukázka znakového tvarosloví a použitého tvarosloví</i>	39
<i>Obrázek 22: Ukázka rodiny písem Acumin Pro</i>	39
<i>Obrázek 23: Barvy vizuelního stylu</i>	40
<i>Obrázek 24: Logotyp Ne Slyším</i>	41
<i>Obrázek 25: Maskot ve třech aktivitách</i>	42
<i>Obrázek 26: Maskot ve vybraných postojích a gestech</i>	42
<i>Obrázek 27: Emoce příšerky a její mimické ztvárnění</i>	43
<i>Obrázek 28: Vlevo – ztvárnění písmena S,</i>	44
<i>Obrázek 29: Překreslená dvouruční abeceda</i>	44
<i>Obrázek 30: Barevné ztvárnění prstové abecedy</i>	45
<i>Obrázek 31: Pomocné poznámky</i>	46
<i>Obrázek 32: Skládací arch samolepek s prstovou abecedou, ikonami a štítky</i>	47
<i>Obrázek 33: Skládací arch samolepek s maskotem Ouško</i>	47
<i>Obrázek 34: Vizualizace hlavního boxu</i>	48
<i>Obrázek 35: Vizualizace již personalizovaného boxu se samolepkami</i>	49
<i>Obrázek 36: První vrstva – vítací box s vítací frází</i>	49
<i>Obrázek 37: Druhá vrstva, vlevo: komunikační deník,</i>	50
<i>Obrázek 38: Třetí sekce, didaktické hry, brožura jak?</i>	51
<i>Obrázek 39: Nákres rozložené krabice</i>	51

<i>Obrázek 40: Nákres složené krabice</i>	52
<i>Obrázek 41: Vizualizace vítacího boxu</i>	53
<i>Obrázek 42: Rozložený návod Zdroj: Vlastní</i>	54
<i>Obrázek 43: První dvojstrana návodu Zdroj: Vlastní</i>	54
<i>Obrázek 44: Další dvojstrana návodu Zdroj: Vlastní</i>	54
<i>Obrázek 45: Vizualizace komunikačního deníku</i>	56
<i>Obrázek 46: Rozložení komunikačního deníku s kroužkovou mechanikou a záložky</i>	57
<i>Obrázek 47: Vnitřní členění stran – části Rodina</i>	58
<i>Obrázek 48: Strany s transparentním papírem a návody, jak vytvářet zápisy</i>	58
<i>Obrázek 49: Členění stran v části Školka</i>	59
<i>Obrázek 50: Členění strany pro učitelky, vlevo – transparentní papír s ukázkou, uprostřed členění strany</i> ...60	
<i>Obrázek 51: Vytvořená tabulka s návodem na transparentním papíru</i>	61
<i>Obrázek 52: Celá sada komunikačního deníku</i>	62
<i>Obrázek 53: Již popsané strany z komunikačního deníku</i>	62
<i>Obrázek 54: Zážitekový deník</i>	63
<i>Obrázek 55: Personalizovaný zážitkový deník</i>	64
<i>Obrázek 56: Zápis v zážitkovém deníku</i>	64
<i>Obrázek 57: Skládání puzzlů za sebou</i>	65
<i>Obrázek 58: Puzzle s prstovou abecedou</i>	66
<i>Obrázek 59: Vizualizace boxu Skládej</i>	66
<i>Obrázek 60: Ouško ve čtyřech základních emocích</i>	67
<i>Obrázek 61: Vysouvací krabička na emoční karty, přední část</i>	68
<i>Obrázek 62: Emoční karty a zadní část krabičky</i>	69
<i>Obrázek 63: Komunikační karty k sluchové výchově: slyšet a ticho</i>	69
<i>Obrázek 64: Členění brožury na sekce (typy tázacích otázek)</i>	70
<i>Obrázek 65: Rozložená brožura Jak?</i>	71
<i>Obrázek 66: Obsahová část sekce: Jak navázat a udržet kontakt?</i>	71
<i>Obrázek 67: Vlevo: Návrh zobrazované animace přes rozšířenou realitu</i>	72
<i>Obrázek 68: Banner s fotografií Zdroj: Vlastní</i>	73
<i>Obrázek 69: Banner s příšerkou Zdroj: Vlastní</i>	73
<i>Obrázek 70: Instagramový profil NE/SLYŠÍM</i>	74
<i>Obrázek 71: Znakuj s Ouškem Zdroj: Vlastní</i>	76
<i>Obrázek 72: Série Znakuj pro dospělé Zdroj: Vlastní</i>	76
<i>Obrázek 73: Příběh – poznáváme potřeby neslyšících Zdroj: Vlastní</i>	76
<i>Obrázek 74: Zpracování příspěvku – Vaše příběhy – příběh Honzika Zdroj: Vlastní</i>	77
<i>Obrázek 75: Příběh – Co neříkat? Zdroj: Vlastní</i>	78
<i>Obrázek 76: Příspěvek na téma aktivity – Sluchová výchova Zdroj: Vlastní</i>	78
<i>Obrázek 77: Příběh Jak? s anketami Zdroj: Vlastní</i>	78
<i>Obrázek 78: POS stojan</i>	79
<i>Obrázek 79: Vak s nažehlovacími obrázky Zdroj: Vlastní</i>	80

<i>Obrázek 80: Vak s pevně daným designem Zdroj: Vlastní</i>	80
<i>Obrázek 81: Dětské tričko s Ouškem, pozdrav Ahoj</i>	81
<i>Obrázek 82: Mikina se znakovým znakem</i>	81
<i>Obrázek 83: Placky</i>	82