

Univerzita Hradec Králové
Fakulta informatiky a managementu
Katedra rekreologie a cestovního ruchu

Webová aplikace pro rozvoj dálkové turistiky

Bakalářská práce

Autor: Jan Kopecký
Studijní obor: Management cestovního ruchu

Vedoucí práce: Mgr. Pavlína Chaloupská, Ph.D.

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracoval samostatně a s použitím uvedené literatury.

V Hradci Králové dne 30.4.2021

Jan Kopecký

Poděkování:

Děkuji vedoucí bakalářské práce Mgr. Pavlíně Chaloupské, Ph.D. za metodické vedení práce a důležité rady. Zároveň chci poděkovat své rodině za neocenitelné rady do života a přítelkyni za podporu a trpělivost. Toto poděkování patří i ostatním, kteří se podíleli na tvorbě mé bakalářské práce, ať už poskytnutím cenných informací či poskytnutím rad ohledně zpracování práce.

Abstrakt

Bakalářská práce se zabývá vytvořením webové aplikace pro rozvoj dálkové turistiky. Cílem bylo vytvořit aplikaci, schopnou zpřístupnit ucelené informace o dálkové turistice v Evropě a České republice.

V teoretické části jsou vysvětleny pojmy související s dálkovou turistikou a je popsána charakteristika turistiky obecně. Jako další je vylíčena příprava na dálkový pochod spolu s nejzajímavějšími stezkami ve světě i v České republice. Tím skončí část zaměřená na turistiku a následuje teoretická sekce orientující se na technologie a vývoj webové aplikace. Celá teoretická část je provedena formou sekundárního výzkumu odborných a relevantních zdrojů.

Praktická část byla koncipována jako praktický projekt, jehož výsledkem je webová aplikace LongTrails.cz. Ta slouží jako informační portál o dálkové turistice a na čtyřech kapitolách je popsán její návrh, implementace, vývoj a popis funkcionalit. Bakalářská práce je zakončena shrnutím výsledků a závěrečným zhodnocením práce.

Abstract

Title- Web application for the development of long-distance hiking

The bachelor's thesis focuses on the creation of a web application for the development of long-distance hiking. The aim was to create an application capable of accessing comprehensive information on long-distance hiking in Europe and the Czech Republic.

The theoretical part explains the concepts related to long-distance hiking and describes the characteristics of tourism in general. Next, the preparation for a long-distance hike is described, along with the most interesting trails in the world and the Czech Republic. This ends the part focused on tourism and is followed by a theoretical section focusing on web application technologies and development. The whole theoretical part is carried out in the form of secondary research of professional and relevant sources.

The practical part was conceived as a practical project, results in form of a LongTrails.cz web application. It serves as an information portal on long-distance hiking and its design, implementation, development, and description of functionalities are described in four chapters. The bachelor thesis ends with a summary of the results and a final evaluation of the work.

Klíčová slova: dálková trasa, turistika, cestovní ruch, webová aplikace, wordpress

Obsah

1	Úvod.....	1
2	Cíl práce a metodika zpracování.....	2
2.1	Cíl práce.....	2
2.2	Metodika zpracování.....	2
3	Teoretická část	3
3.1	Definice pojmů.....	3
3.1.1	Cestovní ruch.....	3
3.1.2	Účastníci cestovního ruchu	4
3.1.3	Turistika	4
3.1.4	Ultralight turistika.....	5
3.1.5	Thru-hiking	5
3.1.6	Pouť.....	5
3.1.7	Dálkový pochod	6
3.2	Charakteristika turistiky.....	6
3.2.1	Význam turistiky	7
3.2.2	Složky turistiky	8
3.2.3	Rozdělení turistiky	8
3.3	Příprava trasy	10
3.3.1	Osobní příprava.....	10
3.3.2	Příprava vybavení.....	13
3.4	Přehled tras.....	14
3.4.1	USA	14
3.4.2	Kanada	16
3.4.3	Jižní Amerika	16
3.4.4	Nový Zéland	16
3.4.5	Evropa	17

3.4.6	Česká republika	19
3.5	Technologie webové aplikace.....	20
3.5.1	HTTP – Hypertext Transfer Protocol	20
3.5.2	HTML– Hypertext Markup Language.....	20
3.5.3	CSS – Cascading Style Sheets	21
3.5.4	JS – JavaScript.....	21
3.5.5	PHP – Hypertext Preprocessor	21
3.5.6	MySQL	22
3.5.7	Wordpress	22
3.6	Vývoj webové aplikace	23
3.6.1	Návrh aplikace	23
3.6.2	Implementace aplikace.....	25
3.6.3	Zveřejnění aplikace	26
3.6.4	Hodnocení aplikace.....	26
3.6.5	Typologie uživatelů.....	27
4	Praktická část.....	28
4.1	Návrh webové aplikace	28
4.1.1	Základní požadavky	28
4.1.2	Struktura portálu	29
4.1.3	Mapa stránek.....	31
4.2	Tvorba webové aplikace	33
4.2.1	Implementace.....	33
4.2.2	Umístění na server	33
4.2.3	Vytvoření portálu.....	37
4.3	Popis funkcionalit.....	39
4.3.1	Logo.....	39
4.3.2	Responzivita	40

4.3.3	Zabezpečení	40
4.3.4	Mapy.....	41
4.3.5	Ukázka hotového řešení.....	43
4.4	Výsledky vývoje.....	46
4.4.1	SEO optimalizace.....	46
4.4.2	Návštěvnost.....	47
5	Shrnutí výsledků	49
6	Závěry a doporučení.....	51
7	Seznam použité literatury	53

Seznam obrázků

Obr. 1	Plán rozvržení.....	29
Obr. 2	Návrh hlavní stránky.....	30
Obr. 3	Návrh detailu trasy.....	31
Obr. 4	Návrh rozložení stránek.....	31
Obr. 5	Localhost.....	33
Obr. 6	Výběr domény.....	34
Obr. 7	Aktivace účtu.....	34
Obr. 8	Úvodní strana hostingu.....	35
Obr. 9	Instalace redakčního systému.....	35
Obr. 10	Přihlášení do administrace.....	36
Obr. 11	Úvodní strana administrace.....	36
Obr. 12	Přidání nové stránky.....	37
Obr. 13	Editor stránek.....	38
Obr. 14	Editor Elementor.....	38
Obr. 15	Globální nastavení.....	39
Obr. 16	Logo.....	39
Obr. 17	Responzivita.....	40
Obr. 18	Nezabezpečené stránky.....	41

Obr. 19 Zabezpečené stránky.....	41
Obr. 20 Implementace map.....	42
Obr. 21 Google Maps.....	42
Obr. 22 Ukázka aplikace.....	43
Obr. 23 Detail trasy.....	43
Obr. 24 Detail vybavení.....	44
Obr. 25 Detail O projektu.....	44
Obr. 26 Detail hlavní strany Trasy.....	45
Obr. 27 Detail hlavní strany.....	45
Obr. 28 SEO analýza.....	47
Obr. 29 Denní návštěvnost.....	47
Obr. 30 Nejnavštěvovanější stránky.....	48

Seznam zkratek

AEIST – Mezinárodní sdružení expertů cestovního ruchu

AT – Appalachian Trail

CDT – Continental Divide Trail

CSS – Cascading Style Sheets

DIY – „*Do It Yourself*“ výraz pro vlastnoručně vyrobený výrobek

ERA – European Ramblers Association

GPT– Greater Patagonian Trail

GR – Grande Randonnée

HTML – hypertext markup language

HTTP – hypertext transfer protocol

PCT – Pacific Crest Trail

PHP – Hypertext Preprocessor

SEO – Search Engine Optimization – optimalizace pro vyhledávače

WTO – Světová obchodní organizace

WYSIWYG – „*What you see is What you get*“ zkratka pro typ grafického editoru

1 Úvod

Evropa je jedinečný kontinent nabízející pohled na úchvatné přírodní scenérie, historické památky a jedinečné kultury. Na tisících kilometrech značených i neznačených cest si každý turista může najít právě svůj důvod, proč si zabalit věci a vyjít. Díky nejširší síti značených turistických cest, nabízí Evropa téměř nekonečné množství variací tras. Pro lepší přehlednost a s cílem větší vzájemné propojenosti, vznikl projekt Evropských dálkových tras.

I přes to, že je tento projekt jedním z největších svého druhu, není o něm takové povědomí jako například o severoamerických dálkových trasách nebo o novozélandské Te Araroa. Existuje mnoho důvodů, proč tomu tak je, nicméně smyslem této bakalářské práce je pokus o zvýšení povědomí o dálkové turistice v Evropě.

V moderní době, kdy většina lidí hledá informace na internetu, bylo logické zvýšit toto povědomí skrze webovou aplikaci. Její přínos bude spočívat především v přehledném zobrazení dálkových tras a jejich popisem. Další funkcí této stránky bude poskytnutí relevantních informací souvisejících s dálkovou turistikou. Velmi důležitá se jeví i sekce, jak začít s dálkovou turistikou i v České republice.

I přes negativní vývoj, jaký cestovní ruch v roce 2020 zažil, vznikly dva úžasné projekty, snažící se vzbudit zájem o tuto formu turistiky. Jedním z nich je Cesta Českem a Via Czechia. Oba projekty jsou důkazem, že zájem lidí o turistiku neupadá, naopak, čím dál více lidí se rozhoduje trávit svůj volný čas na čerstvém vzduchu. Turistika je totiž výjimečná aktivita, kterou může provozovat kdokoli a kdykoli, záleží vždy pouze na daném člověku, jak daleko chce pokračovat. Turistika je jedinečná i z pohledu sebepoznání, neexistuje lepší prostředek, který by tak kladně rozvíjel psychickou i fyzickou stránku člověka. Stačí se obout a vyjít cestě vstříc.

2 Cíl práce a metodika zpracování

2.1 Cíl práce

Cílem práce je vytvořit webovou aplikaci, která zpřístupní ucelené informace o dálkové turistice v Evropě. Dílčím cílem je zpracování mapových podkladů, sběr informací z relevantních zdrojů a jejich převedení do webové aplikace.

2.2 Metodika zpracování

Teoretická část bakalářské práce je zpracována formou sekundárního výzkumu odborné literatury, dále je doplněna informacemi z tištěných i elektronických zdrojů a relevantních webových portálů. Je logicky rozdělena do několika částí tak, aby čtenáře seznámila s důležitými pojmy v oblasti turistiky a dálkového putování. Následuje část se základní charakteristikou turistiky a sekce popisující přípravu na dálkový pochod. Poslední kapitolou teoretické části, která se zabývá turistikou, je přehled nejdůležitějších dálkových tras ve světě i v České republice. Po této sekci následuje ještě teoretická část zaměřená na technologie a vývoj webových stránek. Ta slouží jako teoretická podpora pro praktický projekt.

Praktická část proběhla formou praktického projektu a zahrnovala návržení, implementaci a vývoj webové aplikace. Autor v této části kombinuje osobní zkušenosti s vývojem webových aplikací se sekundárním výzkumem odborné dokumentace jednotlivých webových technologií. Praktická část byla koncipována tak, aby mohla být v budoucnu využita jako návod nebo podpůrný prostředek pro výuku informačních technologií v cestovním ruchu. Z tohoto důvodu se obrázky uvádějí přímo v textu a nejsou do práce zařazeny ve formě příloh. Zároveň byl kladen co největší důraz na reálnou aplikovatelnost projektu, a proto byla hotová aplikace zpřístupněna na internetu pro veřejnost.

I přes zdárný vývoj aplikace, nejsou všechny části webových stránek stejně detailní. Je to způsobeno více faktory, z nichž nejzávažnější jsou časového, technického ale i finančního charakteru. Navzdory těmto překážkám se autor snažil prezentovat alespoň finální strukturu, jakou by tento portál měl splňovat. Mezi příklady těchto méně detailních podstránek patří pohled na GR trasy a na Camino de Santiago.

3 Teoretická část

3.1 Definice pojmů

3.1.1 Cestovní ruch

Ryglová (2007, 9) cituje ve své publikaci dvě mírně odlišné odpovědi na to, co je cestovní ruch. Jako první zmiňuje definici podle WTO, která popisuje cestovní ruch jako „dočasnou změnu místa pobytu, ..., na déle než rok, zpravidla ve volném čase za účelem rekreace, rozvoje poznání a mezi lidmi“, druhá definice je podle AEIST a o cestovním ruchu pojednává jako o „souhrnu vztahů a jevů, které vyplývají z cestování nebo pohybu osob, přičemž místo pobytu není trvalým místem bydlení a zaměstnání“. Podle slovníku (Zelenka, Pásková, 2002b), je cestovní ruch komplexním společenským jevem, který zahrnuje aktivity vykonávané účastníky cestovního ruchu.

Výše uvedené definice dokazují, že cestovní ruch je příliš komplikovaný a komplexní jev, než aby mohl být popsán jedním nebo dvěma slovy. Nicméně, společné rysy můžeme nalézt u všech definic, a díky tomu lze bodově napsat co cestovní ruch spojuje a co jej tvoří.

Cestovní ruch

- Společenský jev složený z volnočasových aktivit účastníků a z nabídky poskytovatelů, kteří tyto aktivity zprostředkovávají nebo jsou s nimi aktivně spojeni.
- Soubor činností prováděných cestovateli mimo jejich domov, v rámci jejich volného času.
- Lidská aktivita, díky níž se navzájem, avšak různými způsoby, obohacují obě strany-návštěvník a poskytovatel.

V tom, že cestovní ruch nejde přesně a jednotně definovat, se shoduje i Indrová (2007, 7), ta za hlavní důvod uvádí přílišnou komplexnost a multidisciplinární charakter tohoto oboru. Zároveň ale označuje cestovní ruch jako fenomén 21. století, který v současné době významně zasahuje do životní úrovně obyvatelstva všech vyspělých států. Dále dodává, že je důležitým ekonomickým faktorem a umožňuje lidem poznávat nové kultury, vytvářet pracovní místa a osobně se rozvíjet.

3.1.2 Účastníci cestovního ruchu

V cestovním ruchu rozlišujeme několik pojmů, jejichž význam se často zaměňuje. Jde především o *cestujícího, návštěvníka a turistu*. Pojem cestující je nadřazen všem ostatním subjektům, a může jít i o osobu, která není účastníkem cestovního ruchu. Podle Zelenky, Páskové (2002, 48), jde o člověka cestujícího z místa A do místa B. Autoři zmiňují, že je důležité tyto cestující dále rozdělit, zejména pro statistické účely. Pojem *cestující* je však velmi abstraktní, a proto se často stává, že dochází ke statistickým chybám.

Pokud sledujeme cestující v cestovním ruchu, mluvíme o tzv. *návštěvnících*. Návštěvník je podle předchozích autorů definován jako kdokoli, kdo cestuje mimo své obvyklé bydliště na dobu, která nepřekračuje jeden rok.

Mezi návštěvníky mohou patřit i tzv. *turisté*, jde o osoby, které podle Zelenky, Páskové (2002, 295) provozují cestování jako volnočasovou aktivitu, v místě pobytu stráví alespoň 24 hodin a na místě také přespí. Pojem turista může být v češtině velmi matoucí slovo, nejenže se jím označuje výše uvedený návštěvník v cestovním ruchu, ale také jde o synonymum anglického slova „*hiker*“, což je v podstatě představitel pěší turistiky. Tato práce bude pracovat s pojmem turista zejména v tomto významu.

3.1.3 Turistika

Ve smyslu pěší aktivity jde podle mnoha autorů (Sýkora a kol. (1986); Vyškovský a kol. (1997); Neuman a kol. (2000); Zelenka, Pásková (2002b); Winter (2003)) o volnočasovou formu cestovního ruchu, která se vyznačuje aktivním pobytem v přírodě, a přitom fyzicky i duševně rozvíjí člověka. Vyškovský a kol. (1997, 6) spolu se Sýkorou (1986, 46) se shodují, že jde turistiku rozdělit na několik druhů, z nichž mnohé mají široký rámec sportovních aktivit. Dále upozorňují na existenci složek v turistice. V této práci je obsah turistických složek dále upřesněn, ale lze dodat, že jejich obsah se může mírně lišit s tím, jaký druh turistiky právě provozujeme.

Neuman (2000, 27) ještě zmiňuje skutečnost, že pro české slovo turistika neexistuje v angličtině přesné synonymum. Termíny jako „*hiking, backpacking, trekking, rambling*“, se českému výrazu „*turistika*“ velmi blíží, avšak nevyjadřují totéž a každý z nich má své pole působnosti. Dopady této skutečnosti můžeme pozorovat i v České republice, protože turistika představuje příliš široký pojem, který je vždy nutné blíže specifikovat. Díky absenci tohoto zastřešujícího termínu v angličtině se bude v budoucnu objevovat stále

více problémů s překlady nově vzniklých forem turistiky. Příklady lze pozorovat na následujících pojmech.

3.1.4 Ultralight turistika

Ultralight backpacking neboli lehká pěší turistika, je turistika, u níž hraje hlavní roli nízká váha vybavení. Je úzce spojena s dálkovou turistikou, jelikož výsledná váha vybavení se odráží na schopnosti ujít dlouhé vzdálenosti, bez pocitu fyzického vyčerpání. Clelland (2011) jí specifikuje jako turistiku, při které je nutné, aby hmotnost sbaleného batohu nepřekročila pět kilogramů po odečtení jídla, vody a paliva.

Její popularita se v poslední době zvýšila, s finanční dostupností lehkých materiálů. Lichter (2020) ve své publikaci zmiňuje několik důvodů, proč je právě *ultralight backpacking* lepší než konvenční batůžkářství. Podle něj spočívají výhody především v rychlém vybalení a sbalení batohu, v pohodlnější a hbitější chůzi, menší energetické náročnosti pro člověka a v celkově větším pohodlím při absolvování tras.

3.1.5 Thru-hiking

Jde o anglický výraz pro souvislý přechod dálkové trasy. Nepsaným pravidlem je splnění předem vytyčené trasy na „*jeden zátah*“, bez přerušení (Trekopedia, 2017). V tomto je rozdíl mezi normálním dálkovým přechodem a *thruhikem*. Obyčejný dálkový přechod nemá jasně stanovený cíl, avšak u thruhiku je známý už od začátku (Thomas, 2017). V USA, kde je tento trend nejpopulárnější, se za cíle považují tzv. „*milestones, terminus*“. Jde o kamenné patníky s vyznačenými vzdálenostmi, které se nachází podél nejznámějších amerických tras. Pokud bychom toto aplikovali do evropského prostředí, šlo by v podstatě o dálkovou pěší turistiku od výchozí turistické značky, k té finální.

3.1.6 Pout'

Pout' je dálková cesta náboženského charakteru. Je to jedna z nejstarších forem dálkového pochodu a umožnila položit základy moderní turistiky. Kniha *Codex Calixtinus*, přesněji její pátá část s názvem: „*Liber Peregrinationis*“, je považována za nejstarší turistickou příručku v Evropě (OMI, 2021). Tato kniha pojednávala o dodnes nejvyhledávanější poutní cestě Evropy, o Svatojakubské cestě.

3.1.7 Dálkový pochod

Jedná se o extrémní formu turistiky, která je úzce spojená s ultra trailem a ultra maratonem. Bursík a kol. (1977, 7) dálkový pochod popisuje jako výkonnostní pěší turistiku, která není závodem ani jinou soutěžní disciplínou. Tato definice v současnosti není aktuální, a to z toho důvodu, že se závody i soutěže čile pořádají (Dalkovepochody.cz, 2020). Závodění, ať už oficiální či neoficiální probíhalo už od založení této aktivity.

Charakteristika dálkového pochodu jde podle Bursíka a kol. (1977, 7) popsat několika body:

- Jde o disciplínu, při níž se prověřují fyzické schopnosti jedince.
- Musí jít o jednodenní pochod po trase dlouhé 50-100 kilometrů.
- Základní limit je 100km/24h, z něhož se odvozuje limit 50km/12h pro kratší trasy.
- Při trasách delších než 100km, je možné pořádat i vícedenní akce, avšak vzdálenost ušlá za jeden den by neměla by měla odpovídat alespoň 30km.

Dálkové pochody v České republice jsou spojeny se světovým ultra trailem například tak, že slouží jako kvalifikační závody pro mezinárodní soutěže. Příkladem takové soutěže může být extrémní závod na horu Mont Blanc (UTMB, 2021).

3.2 Charakteristika turistiky

V České republice vnímali lidé turistiku v různých obdobích odlišně, například za První republiky v ní hledali klid a uzdravení:

„Vracíme se k přírodě. A je to dobrá vyhlídka pro zdraví lidstva, lépe řečeno pro uzdravení lidstva. Každý dobrý člověk nalezne v přírodě uklidnění, nalezne tam namnoze to, co jinde marně hledal mezi lidem.“ (Novotný, 1932).

V poválečných padesátých letech, se ani turistice nevyhnul třídní boj:

„Je jedním z nejušlechtilejších a nejúčinnějších prostředků boje za mír. Dejme se proto s ní a podle ní, podle vzoru nejvyspělejší tělovýchovy světa-sovětské fyskultury-na pochod nové československé turistiky, na záslužný pochod míru!“ (Adelung,1952).

V devadesátých letech minulého století, se začal čím dál více projevovat trend sedavých zaměstnání:

„Většina lidí postrádá přirozený a harmonický pohyb při zaměstnání. Proto se přikládá velký význam turistice, která je velmi vhodná pro široké vrstvy lidí nejrůznějšího věku a povolání “ (Levý, 1990).

V současné době v ní lidé hledají cestu, jak ventilovat uspěchanou spolčenost a často u ní hledají odpovědi na své životní otázky. Nicméně, stále existuje i typ jedinců, kteří doprovázejí turistiku už od jejího vzniku, a to lidi, kteří jednoduše milují chůzi.

3.2.1 Význam turistiky

V moderní společnosti, vynikající především svým uspěchaným charakterem, se stále jasněji ukazuje přínosný význam turistiky, jakožto přirozené pohybové aktivity člověka. Svůj potenciál ukazuje lidem nejenom po fyzické, ale i po psychické stránce. Vyškovský (1997) rozděluje význam turistiky do tří kategorií:

1. **Vzdělávací:** edukativní část rozvíjí především manuální dovednosti turisty a rozšiřuje jeho kulturní rozhled a znalosti. Následný rozvoj dovedností a pohybových schopností, může vést jedince k poznávání nových a komplexnějších forem turismu.
2. **Výchovná:** tato část působí především na osobnost jedince. Při osamoceném zdolávání cesty se naskýtá jedinečná možnost sebepoznání, naopak při absolvování cesty ve více lidech, je u člověka rozvíjena týmová spolupráce. Pohyb v týmu upevňuje vztahy mezi členy a jasně specifikuje jednotlivé role účastníků. Rozdělení rolí pomáhá i mimo turistiku, pokud jedinec nezvládá vedení malého turistického oddílu, je nejspíše nevhodné, aby například figuroval ve vedení managementu. Poznávání krás, ať už přírodních či uměleckých, zanechává v jedinci nerasmazatelnou stopu a vede ho k větší procítěnosti a k estetickému vkusu.
3. **Zdravotní:** chůze je nejpřirozenější člověku známý pohyb, a při spojení s pobytem v přírodě poskytuje jedinci výrazné zdravotní benefity. Jde například o zlepšení celkové tělesné kondice, zvýšení vytrvalosti a otužilosti s velmi kladným vlivem na zdravý chod organismu.

3.2.2 Složky turistiky

S významem turistiky jsou úzce spojeny i složky turistiky. Tyto složky podle autorů (Sýkora a kol. (1986); Vyškovský a kol. (1997); Neuman a kol. (2000)), úzce souvisí i s cíli, kterých chce člověk jako turista dosáhnout. Jednotlivé složky autoři vymezují následovně:

1. **Pohybová:** orientuje se na aktivní pohyb, jenž se vzájemně liší zvoleným typem turistiky. Aktivní pohyb je rozšířen následně o doplňková cvičení a cvičení, související s přípravou na cestu
2. **Kulturně poznávací:** její součástí jsou zejména různé typy poznání. Může jít o poznávání kulturních a historických památek, nebo o poznání přírodních a společenských hodnot.
3. **Odborně technická:** řadí se sem odborné dovednosti související s turistikou, může jít o znalosti z geografie, kartografie, astronomie, meteorologie a dalších. Znalosti spojené s různými formami turistiky jsou velmi obsáhlé, avšak pokud je turista ovládá, jeho šance na zdárný průběh výpravy se zvyšují.

3.2.3 Rozdělení turistiky

Turistiku lze rozdělit do několika kategorií, které se liší podle toho, v jakém prostředí se turista nachází a jak je provádí. K nejznámějším druhům patří podle autorů (Sýkora a kol. (1986); Vyškovský a kol. (1997); Neuman a kol. (2000)):

- **Pěší:** Jde o nejrozšířenější a nejzákladnější druh turistiky. Její technická nenáročnost je klíčem k jejímu rozšíření, lze ji provozovat téměř v jakémkoli věku a po celý rok. Turista používá k přesunu pouze chůzi a v některých případech nepotřebuje ani žádné speciální vybavení.
- **Vysokohorská:** Je o něco náročnější než základní pěší turistika, a často je kombinována i s horolezectvím. Vyžaduje náročnější přípravu a turista by měl disponovat širokými odborně-technickými dovednostmi. Pokud jimi nedisponuje, měl by využít služeb horského vůdce nebo by měl asistovat průvodce.
- **Lyžařská:** Typicky zimní turistika, díky které lze v zimních měsících objevovat zasněžené scenérie. Je velice vyhledávanou formou turistické aktivity, a stejně jako u cykloturistiky, i u ní lze pokořit několik desítek kilometrů denně. Podle Sýkory (1986,89), při ní získáváme řadu dovedností spojených s pobytem

v náročných sněhových podmínkách, a také zlepšuje znalosti ohledně pohybu na lyžích.

- **Vodní:** Jde o specifickou oblast turistiky, při níž jde o postup krajinou po vodní hladině. Jak je zřejmé, je tento druh turistiky limitován prostředím i samotnými prostředky. K postupu je nutné mít loď a ovládat základní dovednosti plavby. Pokud je plavba vykonávána více lidmi na jednom plavidlu, je také nutná vysoká míra kázně a koordinace.
- **Cykloturistika:** Jak už vypovídá z názvu, jde o turistiku provozovanou na kole. Už Sýkora (1986, 98) psal, že se stává jednou z nejrozšířenějších forem pohybové rekreace. Záruba (2017) ve svém článku informuje o tom, že jsou Češi národem cyklistů, jaký v Evropě nemá obdoby. Dokazuje to počtem prodaných kol, k roku 2017 mělo jít o více než 400.000 kol. Důvodem, proč je tak oblíbená, může být relativně nízká pořizovací cena vybavení, ale větší pozornost vzbuzuje nízká časová náročnost. Turistika i cykloturistika sdílejí téměř totožné cíle, avšak za jeden den cyklovýletu, stihne účastník urazit dvojnásobnou až trojnásobnou vzdálenost vůči pěšímu turistovi. V moderní uspěchané společnosti, je kolo pro spoustu lidí skvělým prostředkem, jak v krátkém čase navštívit velké množství turisticky atraktivních míst.
- **Mototuristika:** Nejde o turistiku v pravém slova smyslu, jelikož při ní člověk nevyužívá své vlastní fyzické síly, avšak oblíbenost kempování a cestování auty, je všeobecně známá. Mototuristika často funguje jako most mezi jednotlivými druhy turistiky. Podle Loutky (2010, 15) turista často využívá dopravní prostředek jako záchytný bod, odkud se vydává za pomoci svých vlastních sil zdolat naplánovanou trasu.
- **Další:** Autoři Zelenka, Pásková (2002b), zmiňují ve slovníku ještě další kategorie turistiky, například jeskynní, krasovou, hipologickou a lesní.

Jednotlivé kategorie turistiky se dají dále dělit podle jejich formy. Hlavní proměnou, se kterou se u dělení forem počítá, je čas. Autoři (Vyškovský a kol. (1997); Neuman a kol. (2000)) se shodují na následujících formách:

- **Přípravná forma:** u přípravné formy by měla proběhnout řádná příprava na budoucí turistickou aktivitu. Nejdůležitější je zejména tělesná příprava ale neměla by se vynechat ani psychická příprava, zvláště pokud se jedinec rozhoduje zdolávat náročnější terén. V přípravné fázi by mělo dojít ke správnému rozplánování trasy, zopakování základních odborně-technických dovedností, a připravit se na cílové prostředí i z kulturního pohledu.
- **Vlastní forma:** Může sem patřit jakýkoli druh turistiky, důležité je, že se dělí na dvě části, a že je vnímána z pohledu času na krátkodobou a dlouhodobou.
- **Krátkodobá:** představuje zejména kratší procházky přírodou, jednodenní výlety, a všeobecně krátkodobé aktivity spojené s turistikou, jejichž význam je spíše poznávacího charakteru, a také mají menší fyzickou náročnost.
- **Dlouhodobá:** představují komplexnější a delší turistické aktivity, které často trvají několik dní, a jejich význam není pouze poznávacího charakteru, ale je spojen i s dlouhodobým pobytem v přírodě za účelem přenocování. Řadí se sem túry, pochody, putování, přechody a thru-hiking.

Samozřejmě tato sumarizace druhů, forem a dělení není definitivní. Jsou další autoři, co rozdělují turistiku ještě do jiných kategorií, např. Neuman (2000, 50) jí dělí podle náročnosti na **výkonnostní** a **základní** z toho lze usoudit, že se každý popis může mírně lišit.

3.3 Příprava trasy

3.3.1 Osobní příprava

Trávit celé dny chůzí a žít pouze z toho, co si sebou člověk nese, může znít pro spoustu lidí velmi idylicky a lákavě, avšak dálkový pochod rozhodně není nic, co by mělo být podceňováno. Je to aktivita, která se velmi liší od denní rutiny, jakou mnozí prožívají. Proto se individuální příprava každého turisty nesmí brát na lehkou váhu. Pokud se například člověk vykonávající sedavé zaměstnání, rozhodne bez příprav ujít trasu o několika stovkách kilometrů, může místo překrásných zážitků utrpět závažná poranění nebo v lepším případě vyváznout jen s výronem a předčasně skončit.

Avšak není to jen o fyzické přípravě, jak dokládá například Lichter (2020). Ten ve svém díle popisuje tři hlavní pilíře příprav, nad kterými by se měl zamyslet každý turista, jehož snem je absolvování dálkové trasy. Podle něj jde o následující pilíře:

Psychická příprava

Ta je nedílnou součástí každé výpravy a pro spoustu lidí je důležitější než fyzická příprava. Turistika je činnost, při které je člověk odkázán pouze na svou vlastní sílu a schopnosti, proto se velmi liší od pohodlného života ve městě. Tím, že bereme spoustu věcí jako samozřejmost (například teplou vodu, suché místo na spaní nebo elektroniku), může vzniknout po pár dnech na trailu pocit odloučení. Podobně to vnímá i Lichter (2020, 3), ten k tomu však dodává, že toto odloučení od pravidelné rutiny může vzbudit šok. Podle něj je proto nutné, aby každý turista předem myslel na to, do jaké situace hodlá jít.

Velký vliv na psychiku může mít i geografická volba trasy. Například pokud mluvíme o evropských trasách, je zřejmé, že v Evropě není mnoho míst, kde bychom chodili několik dní, aniž bychom nenarazili na lidi. Naproti tomu v Kanadě nebo Jižní Americe se může stát, že na nikoho nenarazíme po celou cestu. Toto sociální odloučení má často mnohem silnější vliv než odloučení od hmotných statků, a proto by se na takovou cestu měli vydávat pouze lidé, kterým nevadí několikátýdenní samota.

Lichter (2020, 3) nabádá k tomu, rozvíjet a cvičit sebekontrolu. Dále je nutné si zvyknout na fyzickou bolest a vyčerpání. Těmto pocitům se čelí zejména na začátku cesty. Nejdůležitější je, zachovat si vždy chladnou hlavu, na začátku dělat časté přestávky a umět ukončit cestu, pokud to bude nezbytné. Dálkové trasy jsou hlavně o poznání a užívání si chvil, nejsou závodem, a proto by si je měl každý užít a nemyslet v první řadě na cíl.

Fyzická příprava

Psychickou přípravu můžeme brát jako klíč k úspěšné výpravě, kdežto fyzická příprava je jejím základním kamenem. Pokud plánujeme zůstat v pohybu po několik následujících týdnů, je nutné se proto náležitě fyzicky připravit. Trénink před začátkem pochodu kladně ovlivňuje začátek pochodu a následně celý jeho průběh. Fyzická zátěž, pod jakou se nachází celé pohybové ústrojí, může být až fatální pro nepřipraveného jedince. Nejde ani tak o puchýře na nohou, ty postihnou i připravené jedince, ale pokud se začíná takzvaně „z *gauče*“, mohou přijít mnohem serióznější problémy. Nejčastěji jde o náchylnost k výronu kotníku nebo k jeho vyvrtnutí, dále jde o svalové křeče, bolesti zad a kyčlí až po poranění kloubů. Většinu těchto problémů se lze vyvarovat správnou fyzickou přípravou-tréninkem, zbytek se řeší vhodnou volbou vybavení.

Mezi nejjednodušší přípravu patří prostá chůze a její časté praktikování. Pokud je to v časových možnostech turisty, je vhodné přemýšlet i o kratším přípravném treku.

V případě, že to nejde, doporučuje Lichter (2020, 4) nepřekračovat prvních deset dní vzdálenost 5 mil (8km) za den. V takovém případě funguje těchto deset dní jako trénink. Po uplynutí této doby už by neměl být problém postupně přidávat každý den další a další kilometry. Lichter (2020, 4) dále zmiňuje, že je nutné dělat i tzv „rest days“, tedy odpočinkové dny a pozorně sledovat řeč vlastního těla. Pokud cítíme slabost nebo malátnost, je vhodné zvolnit tempo nebo úplně vynechat jeden den chůze. Tyto nepatrné „maličkosti“ mohou mít dalekosáhlé následky v případě zhoršeného počasí, kde snížená imunita či obranyschopnost těla mohou vést až k onemocnění. To je samozřejmě něco, čemu se chce každý vyvarovat, a proto je dobré myslet na to, že „vyhraje“ ten, kdo si odpočine.

Finanční příprava

Je tou nejvíce individuální částí. Nelze přesně definovat, kolik stojí jeden dálkový pochod. Částka se totiž liší u všech položek takového pochodu. Někdo zvládne ujít stejnou trasu s vybavením za pár tisíc, někomu nestačí ani vybavení za desetitisíce. Také v ubytování se možnosti turistů rozcházejí. Někdo si vystačí se stanem, bungalovem či společnou noclehárnou, jiný dává přednost hotelům nebo soukromým apartmánům. Podstatnou část rozpočtu tvoří i výdaje za občerstvení. Jídlo je spolu s cestovními náklady tou nejnákladnější položkou. V případě, že si turista vaří sám, tak se cenově pohybuje v řádech vyšších desítek korun denně, pokud ale dává přednost stravování v restauraci nebo jídelně, jde už řádově o stovky korun denně. Toto pravidlo ale neplatí vždy, záleží také na zemi, v jaké se trasa nachází. Například v Asii nebo Jižní Americe může místní občerstvení vycházet levněji než dehydrovaný výrobek z Evropy.

Turistika je v každém případě unikátní, protože nabízí nepřeborné množství alternativ k absolvování každé trasy, z nichž si každý vybere tu svou. Je to aktivita, kterou může provozovat v podstatě každý, s tím že rozpočet není až tak podstatný. Peníze v turistice pouze zvyšují komfort účastníka a umožňují rozvoj oblastí, ve kterých jsou utráceny. Satisfakce, jakou prožívá člověk s profesionálním vybavením se nemusí lišit od té, kterou prožívá člověk s DIY vybavením.

3.3.2 Příprava vybavení

Vhodné vybavení je klíčové pro úspěšný přechod každé dálkové stezky. V dávných časech chodili poutníci pouze s holí a malou sumkou obsahující pouze životně důležité věci. V současné době je naopak nabídka produktů v oblasti turistiky tak vysoká, že se spousta turistů nechá zlákat reklamou a nakoupí si až příliš mnoho zbytečných věcí. Správná volba je někde mezi tím. Na dálkové stezce by měl turista opravdu nést jen životně důležité věci, avšak životní standard se od dob středověkých poutníků také zvedl a s ním i nároky na to, co by takové vybavení mělo splňovat.

Volba, co vzít na cestu, a co naopak nechat doma, je nejsložitější částí přípravné fáze. Rozhodování většinou určuje několik faktorů, například prostředí, do kterého se chystáme, počet dní na trase, jaké počasí nás může během cesty zastihnout a jak máme promyšlené zásobování. Z pohledu váhy zmiňuje několik autorů (Ashmore, 2011; Clelland, 2011; Lichter 2020) pravidlo „10%“. Jde o pomůcku, která říká, že váha batohu s vybavením by neměla přesahovat 10% hmotnosti turisty. Samozřejmě vždy toto pravidlo dodržet nejde, například při dlouhých přechodech hor bez možnosti zásobování se může váha vlivem potravin a vody zvednout na více než 20% tělesné hmotnosti. Pokud ovšem existuje, byť jen nepatrné místo ke snížení celkové hmotnosti, měl by jej turista okamžitě využít. S čím menší zátěží se vychází, tím silnější je prožitek ze samotné cesty, protože je turista více mobilní a méně se mu namáhá kostra a svalstvo.

Podle Ashmore (2011, 16) se samotný výběr jednotlivých kusů vybavení dá ulehčit pravidlem „tří nej“: nejlehčí, nejmenší, nejjednodušší. Clelland (2011, 18) jí v tomto ještě doplňuje o kategorii „*multiuse*“, u níž by měl turista volit vybavení s všestranným využitím a mnoha funkcemi. Skvělým příkladem je například pončo, které funguje jako ochrana před deštěm, provizorní přístřešek, podložka a u některých modelů dokonce i jako houpací síť. U dálkových turistů jsou podobné multifunkční kusy vybavení na denním pořádku, a fantazii se tam meze nekladou.

Za nejdůležitější kusy vybavení se považuje komplet tzv. Velké Trojky (angl. „*Big Three*“). Podle většiny autorů (Ashmore, 2011; Clelland, 2011; Lichter 2020; Lowe 2015) jde o soubor tří nejrozměrnějších položek, které se sebou turista nese. Jmenovitě jde o samotný batoh, přístřešek a komplet pro přespání. Všechny tyto tři položky jsou ve většině dálkových cest nenahraditelné a je klíčové je zvolit správně. Vhodnému výběru většinou předcházejí roky zkušeností z předchozích výšlapů, a není žádným překvapením, že se tyto položky často obměňují.

Mezi další vybavení řadíme vhodnou obuv a oblečení. Dnes se nejvíce používají funkční syntetické materiály nebo merino vlna, u obuvi se teď častěji volí trailové běžecké boty než klasické kotníkové pohorky. V každém batohu by neměla chybět vrstva chránící proti dešti a povětrnostním vlivům (speciální nepromokavé oblečení nebo pláštěnka), malá lékárnička, balíček základních hygienických potřeb, vybavení na vaření, svítilna a zapalovač. Ostatní doplňkové vybavení si každý turista vybere podle svých vlastních preferencí.

3.4 Přehled tras

Volbou trasy začíná každé dobrodružství. Mnoho lidí začalo s turistikou až po tom, co uslyšeli nějaký dechberoucí příběh z tohoto prostředí. Z televize, knih nebo internetu podobné příběhy jen překypují, a není náhoda, že se každoročně vydají například na Pacific Crest Trail tisíce lidí. Podle oficiálních stránek asociace této trasy (PCTA, 2021), je o ní takový zájem, že se musí vydávat povolení k jejímu absolvování. Další turisty zase nadchnul jejich nedávný pochod krajinou tak, že se rozhodli pro absolvování mnohem delší trasy. Nadšence, kteří absolvovali všechny dálkové trasy ve své zemi zase žene touha po překonání svých možností, a proto hledají novou výzvu.

Ať je důvod pro výběr trasy jakýkoli, je na místě uvést alespoň jejich stručný přehled.

3.4.1 USA

Trasy ve Spojených státech amerických patří mezi ty nejznámější a nejdelší na celém světě. Každoročně je absolvují tisíce lidí a jejich popularita stále roste. I přes to, že se tato práce zabývá především evropskými stezkami, je nutné zmínit i jejich světové sourozence. Severoamerické trasy daly za vznik dnešnímu trendu v dálkovém putování, a tuto vlastnost si stále uchovávají. Drtivá většina publikací s tématem dálkové turistiky, pochází právě z prostředí severoamerických tras. Pokud chce turista znát nejnovější postřehy například z vybavení, stává se pro něj téměř nutností sledovat turistickou scénu v Americe.

Tripple Crown — Je to společné označení pro tři nejdelší trasy v USA. Mezi tyto trasy patří světově nejznámější *Pacific Crest Trail* (PCT), *Continental Divide Trail* (CDT) a *Appalachian Trail* (AT). Někdy se také nazývají jako „*Big Three*“ neboli Velká trojka, a díky neuvěřitelnému počtu lidí z celého světa, kteří je každoročně absolvují, jsou nejlépe popsanými trasami na světě. Thomasová (2017, 65) uvádí, že trasy vedou dvaceti dvěma

státy USA a dohromady měří přibližně 12700 kilometrů. Následující popis jednotlivých tras vychází zejména z poznatků výše uvedené autorky.

Appalachian Trail — Jde o 3500 kilometrů dlouhý přechod Apalačských hor vedoucí z Georgie do Maine, nebo naopak. Tato ikonická trasa byla vystavěna ve dvacátých až třicátých letech minulé století, a vede napříč čtrnácti státy. Svým biotopem nejvíce připomíná evropské prostředí, jelikož prochází pahorkatinou a na několika místech přechází do alpského pásma. K celkovému pokoření trasy je průměrně zapotřebí sedm měsíců. Díky své oblíbenosti je velmi dobře značená a není zde nutná složitá logistika. Je to dáno tím, že se trasa nachází v hustě obydlené části USA, což umožňuje sestoupit během jednoho dne do osídlené oblasti pro doplnění zásob.

Continental Divide Trail — Tato trasa je mnohdy považována za nejtěžší ze všech tří stezek. Se svou délkou téměř 5000 kilometrů je z nich také nejdelší a její absolvování se nedoporučuje úplným začátečníkům. O tom svědčí i její nižší návštěvnost, podle oficiální statistiky CDTC (2021), jí v roce 2020 úspěšně absolvovalo pouze několik desítek lidí. Stezka začíná v Novém Mexiku, končí v Montaně a vede napříč dalšími třemi státy. Je známá pro své výzvy, jakými jsou například medvědi, pohyb ve sněhu, ve vyšších nadmořských výškách až po nutnost kontrolovat spotřebu vody. Byla založena na začátku osmdesátých let minulého století s tím, že půjde o mnohem intenzivnější zážitek, než jaký poskytuje AT nebo PCT. Tento ráz si zachovává dodnes a každý turista ho na své čtyř až šestiměsíční cestě náležitě ocení.

Pacific Crest Trail — Nejznámější ze všech tří tras je právě pacifická hřebenovka. Asociace spojená s PCT (PCTA, 2021) udává, že jde o 4270 kilometrů dlouhou trasu od hranic s Mexikem po hranice s Kanadou. Rozkládá se přes tři státy (Kalifornii, Oregon a Washington) a každoročně jí z obou stran absolvují tisíce lidí. Oblíbenost této trasy spočívá především v rozmanitosti biotopů, kde se střídají pouště s horami a lesními cestami. Trasa nabízí pohled na pět národních památek, prochází přes pět rezervací a šest národních parků. Stezka též vede podél devatenácti kaňonů, přes desítky horských vrcholů a téměř tisícovku jezer. Tato pestrá škála přírodních památek má na svědomí velkou návštěvnost. Ta musí být často usměrňována povolenkami do některých zvláště chráněných částí, aby se předešlo devastaci trasy.

I přes to, že je stezka v mnoha ohledech jednodušší než CDT, nedoporučuje se jí podceňovat, stále jde o velmi dlouhou trasu, na níž je důležité strategicky plánovat a mít už určité navigační zkušenosti.

3.4.2 Kanada

Great Divide Trail — Kanadská stezka navazuje na americkou *Continental Divide Trail*, a je jejím prodloužením. Podle oficiálních stránek Greatdividetrail.com (2021) jde o jedenáct set kilometrů dlouhý trail vedoucí přes kanadské Skalisté hory. Oproti CDT je skromněji značená, a tak poskytuje opravdu nezapomenutelný zážitek z kanadské divočiny.

The Great Trail — Dříve označovaný jako *Trans Canada Trail*, je nejdelší oficiálně vytvořenou trasou na světě. Tento kanadský víceúčelový trail má podle oficiálních čísel dvacet sedm tisíc kilometrů (Thegreattrail, 2021). I přes to, že se tento projekt prezentuje jako nejdelší trasa na světě, není možné jí srovnávat s ostatními stezkami. Důvodem je její víceúčelovost. Trasu je sice možné absolvovat i pěšky, ale ne všechny etapy pro to byly vytvořeny. Některé části byly navrženy pro kajaky, jiné pro běžky nebo kola. Markusoff (2017) tvrdí, že pouze 32% trasy vede stezkami v přírodě, zbytek je podle něj kombinací silnic, vodních tras a ostatních cest.

3.4.3 Jižní Amerika

Greater Patagonian Trail — Pokud bychom trasy hodnotili podle obtížnosti, tento by nepochybně patřil mezi ty nejobtížnější. Jedná se o stezku určenou pouze zkušeným turistům, kteří dokonale ovládají většinu odborně-technický dovedností spojených s turistikou. Tato stále ještě neoficiální cesta vede jižními Andami až do Patagonie. Jediným, avšak velmi podrobným materiálem, zabývajícím se touto trasou je manuál od Dudecka (2021). Dudeck je současně spoluautorem celé trasy a manuál často aktualizuje. Stezka se považuje za extrémní, jelikož není vůbec značená (postup pouze podle GPS), vede stovky kilometrů od nejbližších lidských sídel a je nesmírně obtížná na zásobování. Celá trasa měří tři tisíce kilometrů a se všemi odbočkami má neuvěřitelných dvacet tisíc kilometrů.

3.4.4 Nový Zéland

Jižní polokoule, specificky Nový Zéland, nabízí jednu z nejpohádkovějších stezek na světě, slavnou *Te Araroa*. Stezka se svými třemi tisíci kilometry nabízí ucelený pohled na tento ostrovní stát a vede z jeho severního cípu až na jižní. Podle oficiálních stránek Teararoa (2021) není nutné žádat o povolení k absolvování trasy, nicméně se to doporučuje. Důvodem je nutnost vlastnit turistické vízum a tato registrace urychluje jeho

získání. Tradičně se za počátek trasy udává mys Cape Reinga na Severním ostrově a cíl je ve městě Bluff na konci Jižního ostrova. Thomasová (2017, 85) informuje, že absolvování trasy zabere obvykle pět měsíců.

3.4.5 Evropa

Evropské dálkové trasy E1-E12

Pokud bychom chtěli poznat Evropu v celé své kráse, není nic jednoduššího než zvolit právě jednu ze dvanácti evropských dálkových tras. Tato obdivuhodně velká síť turistických stezek je symbolem vzájemné pospolitosti turistických klubů v rámci Evropské unie. O návrh této sítě se do značné míry stará Evropská asociace turistických klubů – anglicky European Ramblers Association (ERA). Podle asociace ERA (2021) je mezi hlavními cíli tras:

- schopnost poukázat na kulturní dědictví jednotlivých států,
- šířit napříč turisty osvětu a porozumění k ostatním národům,
- přispívat k míru a pospolitosti mezi evropskými národy skrze turistickou aktivitu.

Na svých téměř sedmdesáti tisících kilometrech, nabízejí tyto dálkové trasy nejenom výše uvedené morální hodnoty, ale i možnost pohledět na neuvěřitelné přírodní bohatství Evropy. Díky tomu, že ERA spojuje turistické kluby jednotlivých zemí, bylo docíleno unifikovaného značení tras. To umožňuje turistům přehlednější pochod po národních trasách bez obav z toho, že ztratí směr. Nicméně, turistické značení může v některých zemích stále pokulhávat, jak o tom informuje například Traildino (2014), avšak je nutné brát v potaz i námitku asociace ERA (2021), že spousta tras je stále ve vývoji.

V každém případě je tento projekt ve své podstatě unikátní a po jeho úplném dokončení se zřejmě stane největší sítí dálkových tras na světě.

GR trasy

Název GR v sobě ukrývá mnoho podob se stejným významem, francouzsky jde o *Grande randonné*, portugalsky o *Grande rota*, španělsky *Gran Recorrido*, a nakonec nizozemsky *Grote Routepaden*, někdy označované taky jako *Langeafstandwandelpaden* (LAW). Jak už lze vyvodit z těchto názvů, jde o síť turistických tras vedoucích převážně přes západní a jižní Evropu. Jen ve Francii trasy, jak dokládají stránky About-France (2020), měří přes třicet pět tisíc kilometrů. Podle blogu MacsAdventure (2018) jsou tyto trasy oblíbené pro svou délku, množství (existuje jich téměř sto) a v mnoha případech

pro svou nenáročnost. Z těchto důvodů je lidé volí i při tzv. „*walking holidays*“, což je v podstatě dovolená strávená pěší turistikou.

I přes to, že většina tras je spíše nižší až střední náročnosti, existuje jedna trasa, která je přesným opakem. Jde o známou stezku GR 20 na Korsice. Tato trasa je podle Hocka (2005, 35) považována za jednu z nejtěžších tras Evropy. Jak zmiňuje, je to způsobeno vysokým převýšením, které na celé dvousetkilometrové trase činí deset tisíc metrů. I přes svou náročnost je díky úžasným scenériím jednou z nejvyhledávanějších GR tras.

Svatojakubská cesta

Cesta svatého Jakuba se stala jakýmsi středobodem pro všechny evropské poutníky. Snad každý slyšel alespoň zmínku o této nejstarší dálkové cestě Evropy. Za dobu své dlouhé existence pomáhá dnes již legendární znak-mušle hřebenatka, navigovat ztracené poutníky do španělského města Santiago de Compostela. O „*caminu de santiago*“, jak se trase přezdívá, pojednává celá řada publikací, avšak charakter spousty z nich může být pro mnoho čtenářů spíše spiritualistický než informativní. Ten nabízejí až průvodci například od Brierleyho (2008) nebo od Válkové (2009). Válková ve své publikaci zmiňuje Francouzskou cestu, a to z důvodu její vysoké popularity a nejlepší infrastruktury. Na sedmi stech padesáti kilometrech najde každý turista dostatek ubytoven, restaurací a obchodů. Z hlediska logistiky je to tedy trasa vhodná pro všechny, kdo s dálkovou turistikou začínají, a nechtějí nosit nadbytečnou zátěž. Nicméně spousta poutníků raději volí jinou cestu než Francouzskou, protože jim nevyhovuje vysoká vytíženost trasy a nenaleznou tam potřebný klid pro přemýšlení.

Zajímavostí je, že na cestu do Santiaga je možné vyrazit i z Čech. Jak se lze dozvědět na portálu Ultreia (2021), tak v České republice existuje šest oficiálních cest vedoucích do tohoto poutního místa. Cesty jsou různě dlouhé a snaží se kopírovat staré zemské stezky, po kterých chodili poutníci už před stovkami let. Na cestě je vhodné využít tzv. „*Credencial*“ což je průkaz poutníka, který mu zajišťuje nocleh ve vybraných ubytovnách. Ať už si turista vybere jakoukoli z tras, musí počítat s přibližnou délkou tří tisíc kilometrů a s časovou náročností kolem čtyř měsíců (Smítka, 2017). Proto se doporučuje vyjít až na jaře, kdy už nehrozí tak velké výkyvy teplot.

3.4.6 Česká republika

Turisté v České republice mají od roku 2020 možnost vyzkoušet si dálkový pochod i na jejím území. Toho roku totiž vznikly dva navzájem nezávislé projekty, zaměřující se na přechod českého a moravského pohraničí. Oba jsou podobně dlouhé a často vedou i po stejných úsecích, i přes to se však v leccem liší, a každý se zaměřuje na jinou cílovou skupinu.

Via Czechia

Podle Hocka (2021), který je autorem celého projektu, se jedná o nejdelší a nejdůležitější projekt dálkové trasy v České republice. Celá Via Czechia se dělí na dvě stezky – Severní a Jižní. Obě mají přes tisíc kilometrů, a byly navrženy tak, aby se dali absolvovat na kole i pěšky. Trasy vedou českým pohraničím, podél poutních míst, a především po horách. Autor projektu rozdělil trasy logicky, takže je možné absolvovat jen určité etapy, například po jednodenních výletech. Etapy mají mezi 20-25 kilometry a začínají u nocovišť nebo u míst, kde se dají doplnit potraviny. Cílovou skupinu tak tvoří nejenom zdatní turisté zvyklí na bivakování, ale i cyklisté a batůžkáři, kteří dávají přednost spaní v ubytovacích zařízeních. V roce 2021 bude Hocek vydávat o každé stezce publikaci s detailními informacemi, radami a doporučeními.

Stezka Českem

Cesta Českem, jak se původně projekt nazýval, je společným počinem několika nadšenců ve spojení s Klubem českých turistů. Jedním z nadšenců a autorem projektu je Úbl (2021), který na oficiálních stránkách trasy píše o tom, že stezka vznikla reakcí na absenci trailů, jaké nalezneme například v Severní Americe. Odkaz na americké stezky lze spatřit i v počínání samotné komunity, kde se například na sociálních sítích formuje početná síť tzv. „*Trail Angels*“. To je skupina lidí žijících poblíž stezky, kteří dobrovolně pomáhají ostatním turistům například s poskytnutím přístřeší nebo zásob.

Celá filozofie tohoto projektu se tedy nese v takovém komunitním duchu, a autoři dokonce na svých stránkách propagují iniciativu „*#Nebudprase*“. Ta se drží sedmi principů, a cílí hlavně na udržitelnou turistiku, nezanechávání stop a odpadků, respektu k přírodě, zvěři a ostatním lidem. Je možné, že i díky takovéto osvětě šířené mezi turisty si Klub českých turistů vybral právě projekt Stezka Českem, jakožto oficiálního partnera pro vytvoření oficiálního dálkového přechodu České republiky (KČT, 2021). Jak autory cituje magazín Aktuálně (2021), tímto ještě jejich snaha nekončí a jednájí s Evropskou

asociací turistických klubů (ERA) o zapsání stezky do mezinárodního systému dálkových tras.

Časová náročnost je stejná jako u Via Czechia, i tady si může turista trasu rozdělit do jednodenních etap nebo absolvovat jen část trasy. Největší rozdíl mezi oběma projekty je v cílové skupině lidí. Stezka Českem se zaměřuje spíše na thru-hikery, sólisty a turisty vyhledávající bivakování v přírodě. Via Czechia oproti tomu cílí na batůžkáře, cyklisty a v zimních měsících i na běžkaře. Oba projekty jsou jedinečné a zaslouží si širokou podporu.

3.5 Technologie webové aplikace

3.5.1 HTTP – Hypertext Transfer Protocol

Jak už název napovídá, je to protokol zajišťující přenos dat mezi serverem a klientem. Je jedním ze základních kamenů celosvětové sítě *World Wide Web*, zkráceně WWW. Podle výukových stránek Tutorialspoint (2021) je *HTTP* součástí komunikačního protokolu *Transmission Control Protocol* (TCP) a umožňuje standardizovanou komunikaci mezi zařízeními v síti. Uživatel (klient) zašle skrz svůj webový prohlížeč a *http* požadavek, a server jej během okamžiku vyhodnotí a zašle přes *http* odpověď, například ve formě zobrazené stránky. Na to, abychom zobrazili jen věci, které chceme sloužit tzv. lokátor (URL). Ten slouží jako adresa zdroje a má pevně daný řád zápisu: *protokol -> server -> port -> cesta -> dotaz -> kotva* (Tutorialspoint, 2021).

Hypertext Transfer Protocol prošel za poslední roky několika změnami, tou nejdůležitější bylo zavedení šifrované verze *HTTPS*. Ta vznikla jako odpověď na nedostatečně zabezpečenou komunikaci u klasického *http* protokolu. Zabezpečená verze je podle Wallse (2006, 347) v podstatě kombinací dvou již existujících technologií – SSL nebo TLS s původním *HTTP*. Webové stránky chráněné tímto protokolem pozná uživatel díky ikoně zámku v adresním řádku svého prohlížeče.

3.5.2 HTML– Hypertext Markup Language

Je základním značkovacím jazykem pro tvorbu webových stránek. Podle konsorcia W3schools (2021a) popisuje strukturu stránek, skládá se z několika elementů a ty následně umí zobrazovat široké množství dat v prohlížeči. Od svého vynalezení v roce 1991, spatřilo světlo světa několik verzí, poslední je *HTML 5.2*. Tato současná verze umí kromě textu a obrázků zobrazovat i videa, spouštět audio, ukládat data nebo vykreslovat

vektorovou grafiku (javaTpoint, 2021). V neposlední řadě se dají díky tomuto jazyku vytvořit metadata, která pomáhají vyhledávačům s nalezením daných stránek na internetu.

3.5.3 CSS – Cascading Style Sheets

Tak jako HTML slouží pro vytvoření kostry stránek, CSS umožňuje vývojářům stránky graficky upravit. Kaskádové styly podle portálu JakDělatWeby (2004) vznikly v roce 1997, jako součást značkovacího jazyka HTML 4. I přes to se však s nimi dají upravovat stránky, které nevznikly za použití HTML, nýbrž za využití jiných značkovacích jazyků jako XML nebo XHTML. Samotná grafická úprava webových stránek probíhá pomocí definice vlastností určitých elementů výše zmíněných jazyků. Takto upravené elementy se následně uloží do souboru s koncovkou `.css`, a připojí se k cílovému `html` souboru.

Stejně jako se vyvíjejí kódovací jazyky, i kaskádové styly nabízejí s novými verzemi více funkcí. V současnosti lze pomocí těchto stylů vytvářet i jednoduché animace nebo tří dimenzionální transformace (CssAnimation, 2021).

3.5.4 JS – JavaScript

Podle MDN (2021) jde o skriptovací jazyk, který umožňuje vývojářům implementovat komplexní prvky do webových stránek. Tyto prvky by nešlo za použití konvenčních značkovacích jazyků a kaskádových stylů vytvořit. Často jde o dynamické prvky jako sekční načítání, interaktivní mapy, složité animace nebo roboty.

Tento interpretovaný programovací jazyk nemá jednotnou podobu a v „čisté verzi“ je využíván většinou jen pro skripty. Nicméně existuje celá řada jeho modifikací a programů, které využívají jeho syntaxi a jádro. Z těch nejdůležitějších můžeme jmenovat například Node.js, zajišťující operace na straně serveru nebo, jak zmiňuje ItNetwork (2021), knihovny React.js a Angular.js, běžící na straně klienta.

3.5.5 PHP – Hypertext Preprocessor

Jde o další programovací jazyk. Podle oficiálních stránek Php (2021) je to open-source skriptovací jazyk určený především pro tvorbu webových aplikací, jehož kód lze přímo implementovat do HTML kódu. Oficiální stránky dále zmiňují, že hlavní rozdíl mezi výše uvedeným jazykem JavaScript a PHP je ve zpracování kódu. Uvádějí, že zatímco se kód PHP celý zpracovává na straně serveru u JavaScriptu se zpracovává i u klienta. Obě technologie mají své výhody i nevýhody a je nutné je zvolit rozvážně. PHP může klientovi

odlehčit práci, jelikož odvádí téměř celý výpočetní výkon na straně serveru, nicméně pokud server vypadne, klient přijde o veškerý obsah a stránka se mu často ani nenačte.

3.5.6 MySQL

MySQLTutorial (2021) uvádí, že jde o open-source systém pro správu databází. Byl vyvinut D. Axmarkem a M. Wideniusem po jehož dceři *My* byl pojmenován. Druhá část názvu představuje zkratku *Structured Query Language*, což je dotazovací jazyk určený pro práci s daty v databázi. Jak se lze dozvědět na oficiálních stránkách projektu MySQL (2021), tak současné verze jsou vyvíjeny pod záštitou firmy Oracle a zajímavostí je jejich dvojité licencování: vývojáři mohou zvolit bezplatnou veřejnou licenci nebo placenou komerční licenci.

3.5.7 Wordpress

Oficiální stránky projektu Wordpress (2021) hovoří o tom, že je to redakční platforma typu open-source založená v roce 2003 dvěma vývojáři. Byl postavený na programovacím jazyku PHP a databázovém systému MySQL. Jeho oblíbenost je zřejmá už z toho, že podle stránek projektu pohání až 32% všech webových stránek na internetu. To je přibližně 75 milionů stránek (TechJury, 2021) a další stále přibývají. Takto masivní podpora je dána zejména tím, že je distribuován pod veřejnou licenci GPLv2 a každý tak může tento systém zdarma využít, upravit a redistribuovat.

I když byl původně vyvinut pro tvorbu blogů, osobních stránek a zpravodajských portálů, dnes na něm lze postavit téměř jakoukoli stránku. Může za to obrovská komunita vývojářů, kteří vydávají množství subprogramů, pluginů a šablon, díky nimž není problém vytvořit ani fungující e-shop.

3.6 Vývoj webové aplikace

3.6.1 Návrh aplikace

Základní požadavky

Vývoj webových stránek doprovází celá řada kroků, které musí vývojář zhodnotit ještě před samotnou tvorbou aplikace. Ze začátku je nutné stanovit si základní požadavky na aplikaci, určit téma stránek, zjistit, zda už neexistují totožné stránky a případně doplnit vlastní nápad o nové prvky. Po stanovení tématu je možné přibližně definovat základnu uživatelů – cílovou skupinu. Díky tomu je možné vydedukovat přibližné požadavky této skupiny a pokusit se je implementovat do projektu. Pokud má vývojář nějakého zadavatele, většinu těchto kroků jen usměrňuje a vylepšuje. V opačném případě musí vše zpracovat od začátku.

Zpracování úvodní analýzy, z níž mají následně plynout základní požadavky je časově náročné. Jak uvádí například portál Just4Web (2021), vycházíme především ze zjištění vlastních nebo cizích potřeb, ty potom fungují jako stavební kámen pro další postup, zmíněný výše.

Obecné explicitní požadavky pro vývoj aplikace nelze určit, jelikož je každá aplikace individuální, nicméně charakter základních požadavků z výše uvedených poznatků určit jde. Základní požadavky uvedené zadavatelem projektu nebo samotným vývojářem by měly splňovat následující proměnné:

- Měly by se odvíjet od *osobních nebo cizích potřeb*.
- *Cíle projektu* potom vycházejí z těchto potřeb.
- *Téma projektu* vychází z cílů i potřeb.
- *Cílové publikum* se odvíjí od tématu.

Určení několika základních požadavků pro vývoj je možné už při splnění jedné z výše uvedených proměnných, a to z důvodu jejich vzájemného provázání. Nicméně výsledek se může razantně lišit od situace, kdy známe odpověď na všechny proměnné.

Struktura

Rozvržení stránky je klíčové pro její budoucí úspěch. *Layout* neboli plán rozložení je vybrán s ohledem na téma a cílovou skupinu uživatelů. Existuje celá řada různých layoutů, avšak pro jednoduché projekty se vychází ze základního konceptu, jaký nalezneme například na W3schools (2021b), tedy *hlavička-> obsah-> patička*. Samozřejmě obsahová část je vždy široce škálovatelná, a v projektech je doplňována individuálně.

Do layoutu patří podle Kubíka (2018) i tzv. *wireframe*, což je drátěný model aplikace zobrazující zjednodušený pohled na rozložení funkčních prvků na stránce. Pokud navrhne tento model před samotným kódováním stránky, získáme tím přehled o rozmístění jednotlivých elementů a vyvarujeme se kolizím mezi nimi. Výsledný model by měl fungovat, jako šablona či plánec, podle kterého pak vytváříme webovou stránku. Kubík (2018) k tomuto ovšem dodává, že model má být respektován, avšak ne za cenu obětování vlastního pojetí vizuálního provedení jednotlivých elementů. Výhodou zhotovení drátěného modelu jsou dozajista nízké pořizovací náklady na vyprojektování, jelikož se návrh zpravidla črtá na papír. Nevýhodou bývá velká časová náročnost, z důvodu týmového posuzování vhodných prvků a vypracování modelů pro jednotlivé podstránky.

Mapa stránek

Ve chvíli, kdy už máme navržený *layout* webových stránek, přichází na řadu návrh mapy stránek. Na začátku projektu nemusíme znát všechny stránky a podstránky, ale je vhodné si vytyčit alespoň základní kategorie, kterými se chceme zabývat. Vyjasní nám to, zda nějaká témata nechybí nebo naopak jestli není nutné některé kategorie odstranit. Na návrh mapy není potřeba vlastnit žádný specializovaný software, alespoň ne u malých projektů o pár elementech. Postačit může i obyčejný papír a tužka, ale pokud chceme v budoucnu dál rozšiřovat kategorie, zvolíme spíše grafický editor.

3.6.2 Implementace aplikace

Tato část bývá nejzdlouhavější. Přijít s dobrou myšlenkou často netrvá déle než pět minut, avšak převést jí do reality může trvat pět měsíců nebo i let. To samé platí nejenom při vývoji webových stránek, ale i u projektů s odlišným charakterem. Při vývoji stránek programátoři vždy vyhledávají zkratky, jak si ulehčit vývoj repetitivních částí aplikací. Proto jde rozdělit ulehčený vývoj webových aplikací do tří směrů:

1. **Hotová řešení:** prvním způsobem je hotové řešení využívající redakční systém. U tohoto projektu je redakčním systémem *Wordpress*, avšak existuje mnoho dalších systémů, například *Joomla*, *PrestaShop*, *Shopify* nebo *Shoptet*. Každý z nich má svou komunitu vývojářů a jiné cílové publikum.
2. **Frameworky:** druhý způsob je za využití frameworku. Ten je většinou v podobě sady nástrojů a knihoven pro určitý programovací jazyk. Je to způsob využívaný profesionálními programátory pro zjednodušení tvorby složitých a masivních portálů. Mezi často používané frameworky patří *Bootstrap*, *Entity Framework* nebo *Nette*.
3. **WYSIWYG editory:** poslední způsob je spíše pro začátečníky postrádající potřebné zkušenosti s programováním webových stránek. Název *WYSIWYG* editorů je zkratkou pro „*What You See Is What You Get*“, česky: „*Co vidíš, to dostaneš*“. Jak zmiňuje Korenčiak (2021) je to velice trefný název, jelikož vývoj stránek probíhá přetahováním již hotových komponentů do těla stránky. Vývojář tak prakticky nepřichází do kontaktu s kódem, protože ten je generován automaticky. Výhodou je rychlý vývoj a nevýhodou je složité doprogramování vlastních funkcí.

Samozřejmě existuje ještě čtvrtá možnost, a to naprogramovat stránku úplně od začátku, ale to je většinou zdlouhavé, drahé a vhodné jen pro speciální projekty.

Wordpress je ideální systém v tom směru, že na něm mohou vyvíjet jak začátečníci, tak i profesionálové. Začátečníci si mohou stáhnout celou šablonu stránky a upravit si například text, kdežto profesionálové si mohou naprogramovat nejenom stránku ale i samotný Wordpress tak, aby přesně splňoval jejich požadavky.

3.6.3 Zveřejnění aplikace

Cíl většiny webových stránek je zveřejnění jejich obsahu veřejnosti. Krokem k tomuto zveřejnění je zajištění prostoru, ve kterém je budeme vytvářet. Řada vývojářů začíná vývoj na vlastní pracovní stanici (osobní počítač nebo notebook) s tím, že projekt není umístěn na internetu. Tento postup se nazývá „*local hosting*“ a je vhodný pro prvotní testování. Redakční systém je nainstalován přímo do počítače a ten funguje i jako server. Nicméně, pokud chceme sdílet stránky s veřejností, je nutné koupit doménu i hosting a redakční systém nainstalovat u poskytovatele těchto služeb. Před samotným zakoupením je ovšem důležité zkontrolovat, zda poskytovatel podporuje námi zvolený redakční systém.

3.6.4 Hodnocení aplikace

Search Engine Optimization

Po zveřejnění webových stránek (při umístění na server), je vhodné u stránek provést tzv. SEO. SEO je zkratkou pro anglický výraz: „*search engine optimization*“ a podle Ungra (2014) jde o proces ovlivňující viditelnost ve výsledcích vyhledávačů. Při tomto procesu se webový projekt vystaví interní i externí analýze, kdy v případě externí můžeme využít webových nástrojů třetích stran. Při této analýze je cílem získat vyšší postavení ve výsledcích vyhledávačů. Interně se potom vkládají meta data do hlavičky webových stránek. Tyto meta data obsahují informace například o klíčových slovech, autorech, hlavičkách textů a názvu portálu. Dále podle Konečného (2020) obsahují informace o pravidlech pro procházení portálu roboty.

Analýza návštěvnosti

Tato analýza je velice praktická pro každý internetový projekt cílený na veřejné publikum. Dokážeme díky ní lépe zaměřit služby a produkty webové aplikace a poskytuje přehledné statistiky, které je možné následně využít v managementu. Základní statistický přehled návštěvnosti nabízejí už poskytovatelé hostingových služeb, u nichž je projekt publikován. Podrobnější data, například o navštívených stránkách, věkové kategorii (pokud uživatelé souhlasí se zveřejněním) nebo o reklamě je možné zjistit díky pokročilým analytickým nástrojům. Mezi tyto nástroje můžeme řadit například online aplikaci Analytics (2021) od společnosti Google. Ta umožňuje díky umístění speciálního tagu do hlavičky stránky, sbírat tyto důležitá a podrobná data.

3.6.5 Typologie uživatelů

Jak bylo zmíněno v kapitole 3.6.1, každý projekt se odvíjí od potřeb uživatelů. V tomto souhlasí i Zelenka (2002a, 28), který uvádí že z těchto potřeb plyne míra i způsob využití informací. Vývojář následně využije informací odvíjejících se od těchto potřeb, aby náležitě upravil obsah webových stránek. V ideálním případě by tuto proceduru neměl řešit sám, nýbrž s týmem lidí s různorodou kvalifikací. Zaujmout budoucího uživatele je totiž velmi komplexní činnost, ve které se skloubí poznatky nejen technického, ale i sociálního charakteru. I v tomto Zelenka (2002a, 28) souhlasí, a dodává, že je nutné výsledné poznatky co nejlépe zacílit a nabídnout je uživateli v co nejvhodnější formě.

Ve své publikaci dále zmiňuje obecné odlišení lidí na geografické, socio-demografické a psychografické. Nicméně toto odlišování je z pohledu dálkové turistiky spíše druhořadé, protože například z hlediska geografického očekávají turisté z celého světa téměř to samé. U socio-demografického hlediska je situace obdobná, jelikož turistiku provozují zástupci z každé věkové kategorie, bez ohledu na náboženství nebo příjmovou skupinu. Pouze v případě psychografické segmentace, dává rozlišování uživatelů větší smysl. Ti totiž v jejím případě tvoří zájmovou skupinu, která je svými potřebami odlišitelná od zbytku populace. Následně je potom možné u takového vzorku populace zjistit, jaká je její vnitřní motivace pro absolvování dálkových tras. Tento poznatek lze v konečném důsledku aplikovat při tvorbě aplikace.

4 Praktická část

4.1 Návrh webové aplikace

4.1.1 Základní požadavky

Pokud budeme vycházet z obecných proměnných, definovaných v kapitole 3.6.1. *Návrh aplikace*, budou mít základní požadavky následující podobu:

- **Osobní potřeba:** podělit se o informace o dálkové turistice.
- **Cíl:** vytvořit webovou aplikaci o dálkové turistice.
- **Téma:** dálková turistika.
- **Cílové publikum:** uživatelé, které zajímá dálková turistika.

Jak lze pozorovat, potvrdila se zde provázanost mezi jednotlivými proměnnými, a to klíčovým slovním spojením *dálková turistika*.

Na základně obecných požadavků byly vytvořeny i individuální požadavky portálu:

- Přehlednost
- Rychlá navigace
- Ucelenost obsahu
- Přehled dálkových tras
- Detailní informace o trase
- Odkazy na relevantní stránky

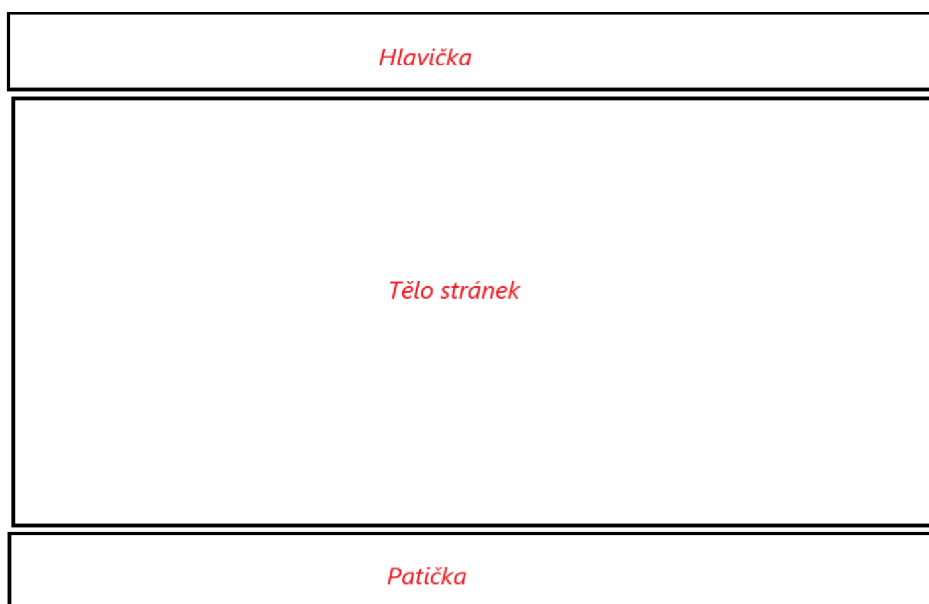
Cílovou skupinou této webové stránky budou především turisté a široká skupina lidí, zajímající se o dálkovou turistiku. Pokud budeme předpokládat, že z této skupiny půjde o osoby mezi 18-60 lety, vyplyne nám z toho potřeba vytvořit přehledné a intuitivní stránky, které budou lehce ovladatelné v jakémkoli věku. Díky této jednoduchosti se k nim budou chtít uživatelé častěji vracet. Mezi další potřeby bude zajisté patřit vhodně umístěný rozcestník a intuitivní menu se všemi hlavními kategoriemi, které v tu chvíli budou existovat.

Jelikož lze předpokládat, že skupina uživatelů bude takto rozmanitá, je nutné počítat s tím, že portál bude obsluhován nejenom z počítače, ale i jiných zařízení. V tu chvíli vzniká další požadavek, a to optimalizovat zobrazení a zajistit alespoň částečnou responzivitu portálu. Velké množství lidí se totiž podle BroadBandSearch (2021)

přesunulo od vyhledávání informací na počítačích k mobilním zařízením, jako jsou mobily a tablety. I z tohoto důvodu byl zvolen právě redakční systém *WordPress*, který poskytuje výchozí responzivní šablony, bez nutnosti dalšího programování.

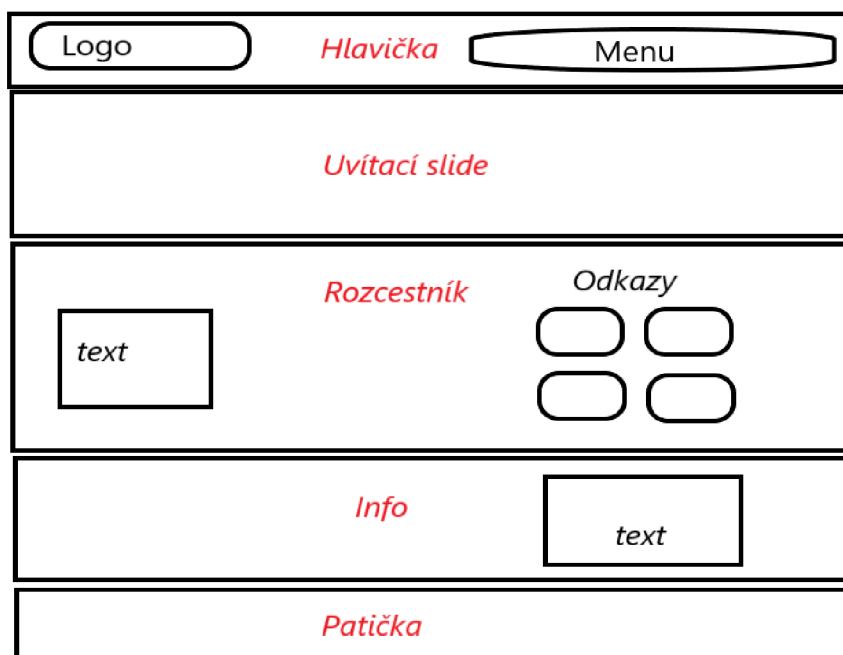
4.1.2 Struktura portálu

Návrh naprosto základního modelu rozvržení lze vidět na **Obr.1**. Toto rozvržení je vhodné pro webové prezentace, blogy a portály s menším objemem dat., tedy přesně pro takový typ aplikací, jakým je tento portál. Rozložení je přehledné a uživatel se na něm přirozeně pohybuje od hlavičky dolů, přes obsah až po konec stránky, kde je umístěna patička. V tomto případě, kdy není v těle stránek přítomný žádný *boční navigační panel*, je jednodušší vytvořit responzivní návrh. Pokud by se tam boční panely nacházely, mohlo by docházet mezi elementy ke kolizím a zničil by se tím uživatelský zážitek.



Obr. 1 Plán rozvržení. Zdroj: vlastní zpracování

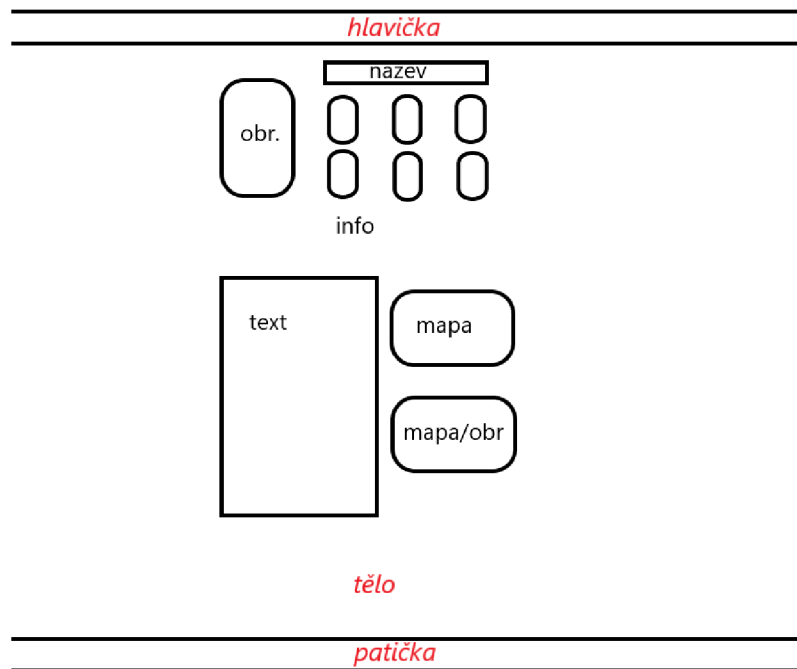
Tím, že je definován základní koncept, na kterém budou fungovat všechny stránky aplikace, je načase přesunout se k návrhu hlavní stránky. Hlavní stránka je tváří každého portálu, proto musí být navržena jednoduše, a tak, aby upoutala pozornost návštěvníka, ale zároveň ho nezahltila informacemi. Na **Obr.2** je zobrazen wireframe hlavní stránky tohoto projektu.



Obr. 2 Návrh hlavní stránky. Zdroj: vlastní zpracování

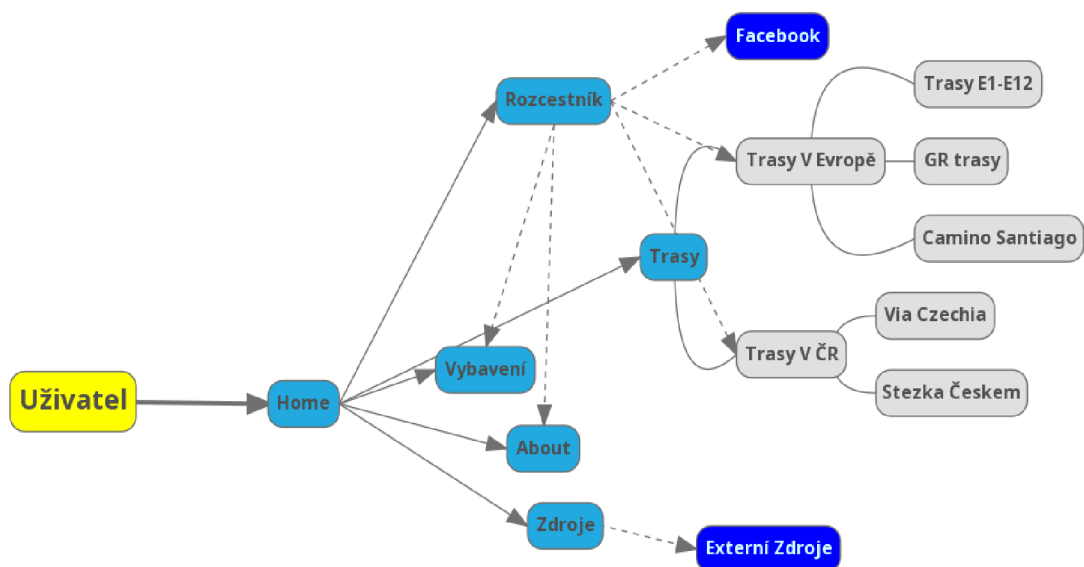
Jak si lze na **Obr.2** všimnout, v původním layoutu z minulého obrázku přibyly nové prvky. Hlavička je doplněna o element loga a také o prvek navigace (menu). Pod hlavičkou je tělo aplikace, které se rozdělilo do několika částí s různými funkcemi. První část je uvítací panel, což je slide tvořený většinou obrázkem nebo videem. Dále následuje rozcestník, díky kterému se uživatel dostane do nejzajímavějších částí portálu. Poslední část informuje, o čem portál je a proč vznikl. Stránku ukončuje patička s formálními informacemi o autorovi a projektu.

Posledním návrhem je detail trasy s velmi podobným layoutem, jaký se používá například u produktové stránky v e-shopech. V tomto projektu je ovšem jeho podoba pozměněna tak, aby vyhovoval zobrazování detailních informací o trase. Na **Obr.3** je příklad takového layoutu.



Obr. 3 Návrh detailu trasy. Zdroj: vlastní zpracování.

4.1.3 Mapa stránek



Obr. 4 Návrh rozložení stránek. Zdroj: MindMup, vlastní zpracování.

Na **Obr. 4** můžeme vidět příklad jednoduchého návrhu rozložení stránek vytvořeného pomocí webové aplikace MindMup (2021). Tato stránka se specializuje primárně na tvorbu myšlenkových map, ale jak můžeme pozorovat na výše uvedeném příkladě, je možné jí použít i pro takto přehledný návrh.

Šipky na obrázku znázorňují postup uživatele při průchodu webovou stránkou. Jako první se zobrazí hlavní strana (zde pojmenovaná *Home*), odkud se může následně přesunout do hlavních částí celého portálu. Tyto části jsou v návrhu označeny stejnou barvou jako *Home*, světlejší prvky značí podstránky. Výrazně označené subjekty (*Facebook a Externí Zdroje*) mají představovat mosty vedoucí mimo portál. Element *Rozcestník* má spoje s ostatními elementy vyznačeny čárkovanou čarou. Důvodem je skutečnost, že tato stránka bude fungovat jako křižovatka, ze které může uživatel přejít přímo do subkategorií nebo na externí webové stránky.

4.2 Tvorba webové aplikace

4.2.1 Implementace

Implementace řešení proběhla u tohoto projektu pomocí redakčního systému Wordpress. Byl vybrán na základě své flexibility, oblíbenosti a množství rozšíření, které nabízí. Pro tento projekt bylo klíčové zejména to, že nabízí grafický editor tvorby obsahu, díky čemuž je vhodný i pro začátečníky. Popis vývoje projektu tak může pomoci i dalším studentům cestovního ruchu, kteří chtějí v budoucnu realizovat své projekty na internetu. Mimo jiné byl tento systém zvolen i pro svou možnost přímého importu *html* kódu, toho bylo využito například při implementaci mapových podkladů do některých podstránek aplikace.

Jak už bylo zmíněno, wordpress nabízí širokou škálu rozšíření, které se hodí pro různé činnosti. V projektu je například využit doplněk *Elementor*, pro smysluplnější editaci webového obsahu, dále byl využit plugin *Starter Pages* pro výběr již hotových komponent nebo *Really Simple SSL* pro zprovoznění zabezpečeného připojení. Všechny tyto pluginy jsou detailněji popsány v následujících kapitolách.

Implementace webových stránek na hostingový server také není nijak složitá, jak doloží následující kapitola. Je to další z mnoha důvodů, proč zvolit k implementaci právě hotový redakční systém Wordpress.

4.2.2 Umístění na server

Projekt byl původně vyvíjen na osobním počítači a využíval *lokální hosting*. Takto hostovanou stránku poznáme podle nápisu *localhost* v adresovém řádku webového prohlížeče, jak lze vidět na **Obr.5**.



Obr. 5 Localhost. Zdroj: vlastní zpracování.

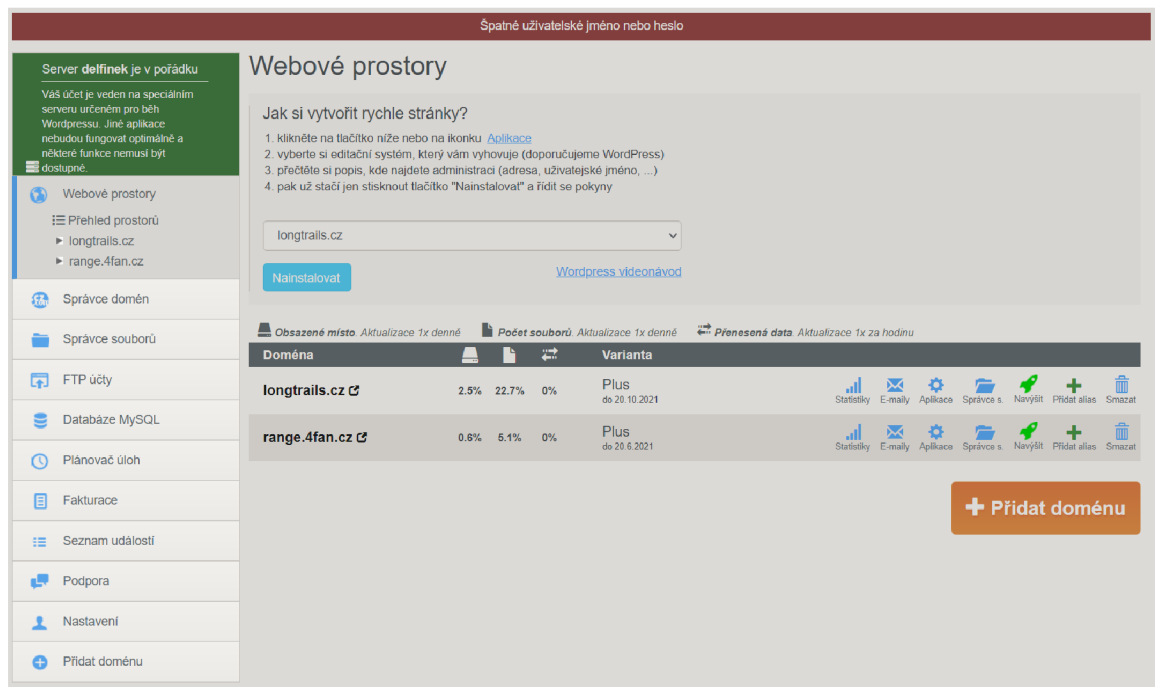
Nicméně tento způsob má kritickou nevýhodu – stránka není přístupná na internetu. Abychom stránku mohli sdílet i s ostatními, je nutné koupit doménu i hosting a redakční systém nainstalovat u poskytovatele těchto služeb. Před samotným zakoupením je ovšem důležité zkontrolovat, zda poskytovatel podporuje redakční systém Wordpress. Pro potřebu tohoto projektu byl vybrán hosting od firmy Webglobe (2021). Výběr domény je znázorněn na **Obr.6** a bude velmi podobný i u ostatních poskytovatelů těchto služeb.

Jednoduše zvolíme název stránky (v tomto případě longtrails.cz) a ověříme, zda už není obsazený.

Obr. 6 Výběr domény. Zdroj: Webglobe, vlastní zpracování.

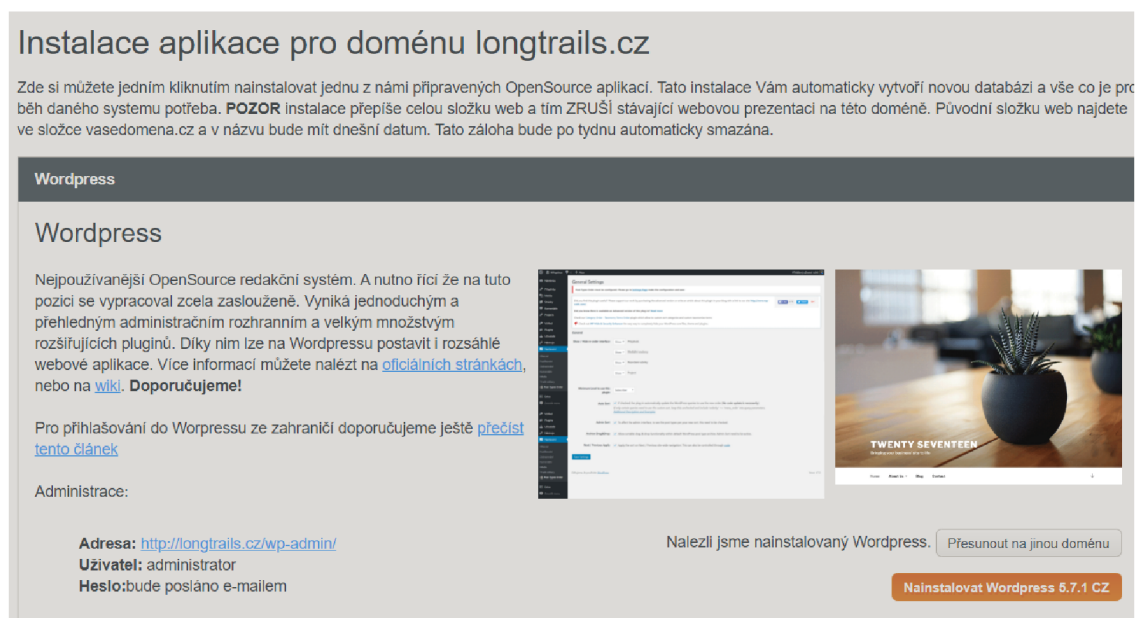
Po úspěšném vybrání domény je nový uživatel vyzván k aktivaci účtu, ta je zobrazena na **Obr. 7** a končí změnou přihlašovacího hesla. Na **Obr. 8** jde vidět úvodní stránka na níž je uveden přehled všech domén spravovaných uživatelem. Odtud už je nainstalování redakčního systému vzdálené pouze dva kroky.

Obr. 7 Aktivace účtu. Zdroj: Webglobe, vlastní zpracování.



Obr. 8 Úvodní strana hostingu. Zdroj: Webglobe., vlastní zpracování.

Na úvodní straně **Obr.8** lze spatřit i samotný návod k instalaci systémů. Vše je intuitivně řešeno tak, aby se tu uživatel bez předchozích znalostí neztratil. Instalaci můžeme provést buď na této úvodní straně nebo po zobrazení určité domény a rozkliknutí políčka *Aplikace*. To nás zavede na novou stránku znázorněnou na **Obr.9**.

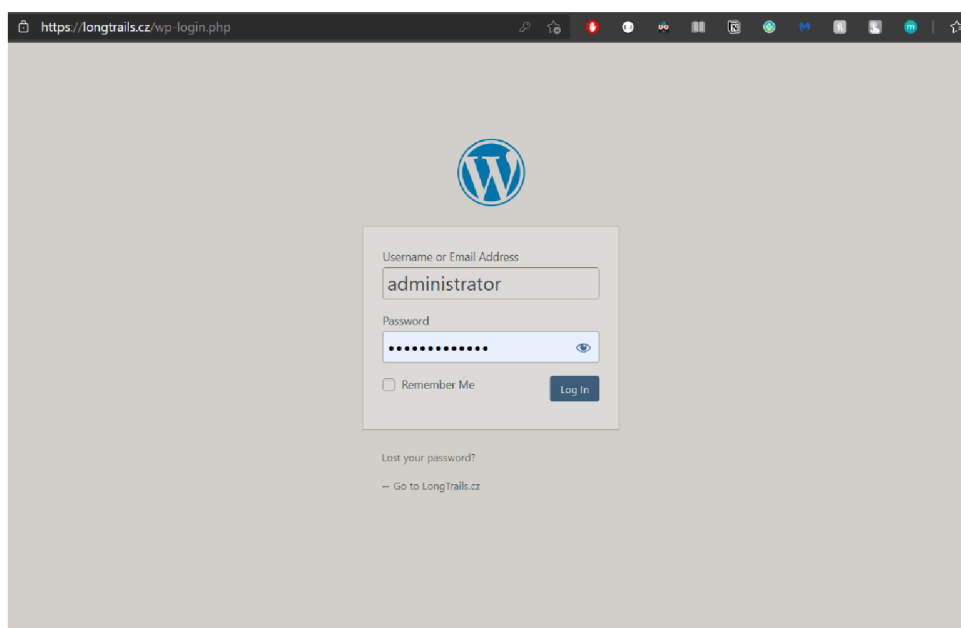


Obr. 9 Instalace redakčního systému. Zdroj: Webglobe, vlastní zpracování.

Na podstránce *Aplikace* už stačí zvolit příslušný systém a ten jedním kliknutím nainstalovat. Vše je automaticky nainstalováno, nakonfigurováno a přihlašovací údaje

k systému se po úspěšné instalaci zašlou na email. Webová stránka je při prvním nainstalování přístupná do několika minut. Po uplynutí této doby stačí zadat do adresového řádku adresu administrace naší stránky. Ta se zapisuje formou:

NazevStranky.cz/wp-login.php. Samozřejmě název i doména se mohou lišit a odkaz do administrace je vždy zaslán do emailu s platnými přihlašovacími údaji. Podoba této přihlašovací stránky je zachycena na **Obr.10**.



Obr. 10 Přihlášení do administrace. Zdroj: vlastní zpracování.

Po přihlášení se dostáváme do administrace redakčního systému, jak můžeme vidět na obrázku **Obr.11**. Na této stránce se budou provádět veškeré změny související se vzhledem a fungováním stránky. Tímto také končí implementace webové aplikace na server a začíná fáze tvorby portálu.



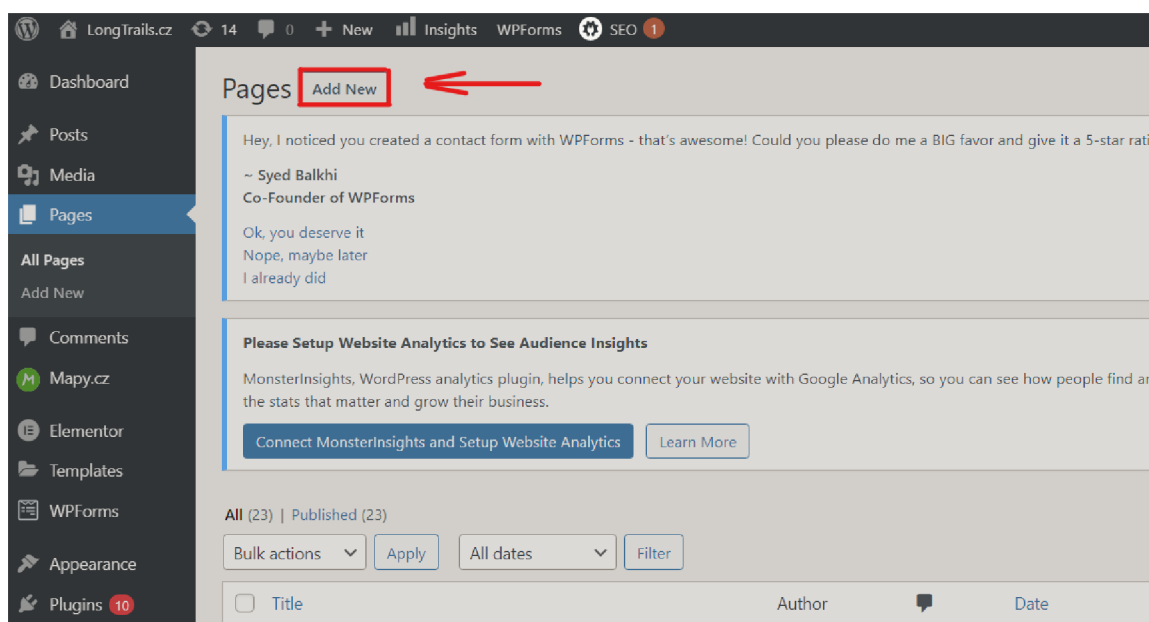
Obr. 11 Úvodní strana administrace. Zdroj: Wordpress, vlastní zpracování.

4.2.3 Vytvoření portálu

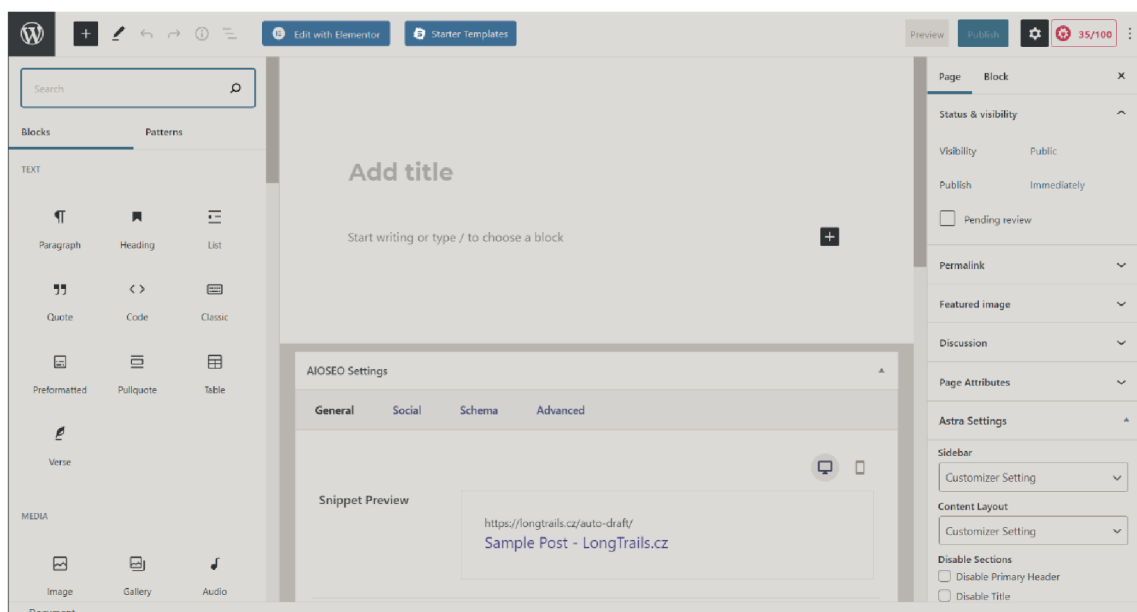
Po implementaci portálu na server je vše připravené na vytvoření webového portálu. Tento projekt, stejně jako další projekty z oblasti cestovního ruchu (stránky malé cestovní kanceláře, osobní stránky průvodců nebo informační turistické portály) je vhodné vytvořit pomocí šablony. Na internetu i přímo v administraci Wordpressu je takových šablon nespočet. Můžeme volit placené i neplacené verze, a vždy záleží na individuálních požadavcích uživatele či zákazníka. Využití hotových šablon snižuje náklady na vývoj a umožňuje do něj zapojit i osoby, které nemají s vývojem stránek velké zkušenosti.

I v případě, že bude na tvorbu portálu využita šablona, je vhodné porozhlédnout se po tutoriálu. Například Moore (2019) ve svém tutoriálu popisuje tvorbu kompletní webové stránky ve Wordpressu. Informace z video-tutoriálů jsou často přehlednější než z oficiální dokumentace a vývojář tak rychleji vstřebá nové nebo aktualizované funkce systému. Další výhodou je obrovské množství těchto výukových materiálů, a je téměř jisté, že nalezneme vhodnou instruktáž k jakékoli platformě.

Po instalaci všech doplňků, šablon a editorů následuje vytvoření první stránky, jak je znázorněno na **Obr.12**. Úprava stránky probíhá v prostředí vestavěného editoru, jaký lze vidět na **Obr.13**, avšak je možné využít i editory třetích stran, jako jsou Elementor, Beaver builder nebo Brizy.



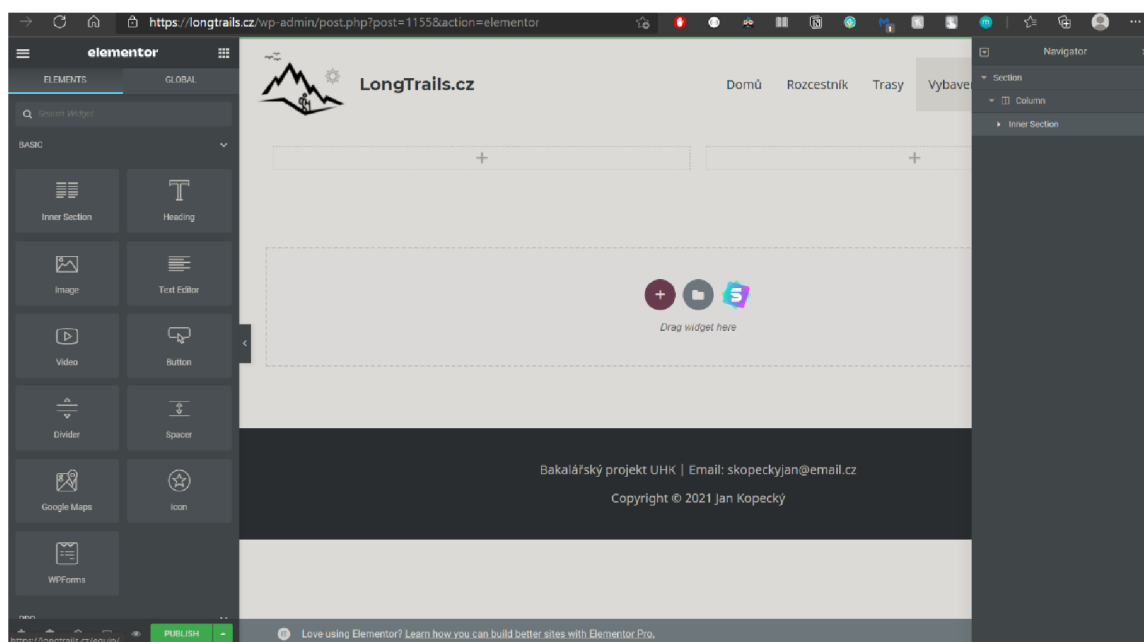
Obr. 12 Přidání nové stránky. Zdroj: Wordpress, vlastní zpracování.



Obr. 13 Editor stránek. Zdroj: Wordpress, vlastní zpracování.

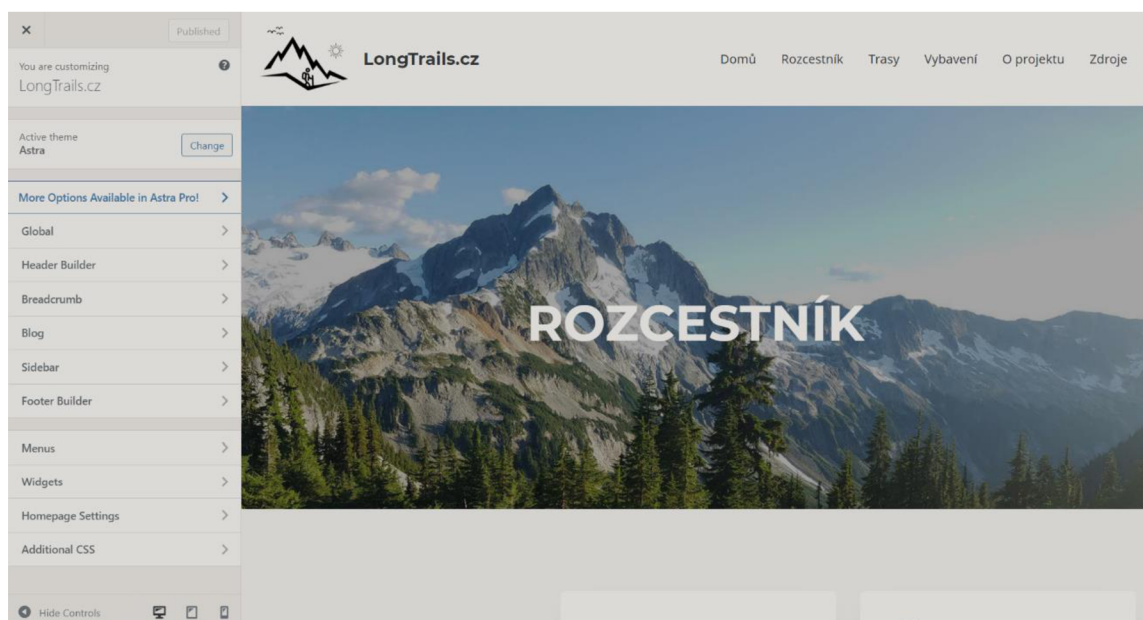
Na horním panelu **Obr.13**, můžeme spatřit editaci stránky pomocí editoru *Elementor* nebo za pomoci vestavěných šablon *Starter Templates*. Nalevo je WYSIWYG editor s několika základními prvky a napravo je sloupec s úpravami hodnot stránky či elementů.

Obrázek **Obr.14** zobrazuje využití editoru Elementor (2021). Jak už bylo zmíněno jde o open-source plugin pro Wordpress, nabízející spoustu pokročilých funkcí, které bychom v základním editoru nenašli. Tento plugin nabízí placenou i neplacenou verzi a je na vývojáři, jakou verzi pro svůj projekt zvolí.



Obr. 14 Editor Elementor. Zdroj: Wordpress, vlastní zpracování.

Úprava globálního designu (hlavička, patička, menu a logo) se spolu s meta-daty upravuje v sekci *Customize*. Ta je dostupná v náhledu stránky a po jejím spuštění se otevře nová stránka znázorněná na **Obr.15**. Obsahuje spoustu funkcí a mezi nejzajímavější patří nastavování vzhledu pro jednotlivá zařízení. Můžeme si vybrat, jaké prvky chceme zobrazit na mobilních zařízeních a jaké na osobních počítačích.



Obr. 15 Globální nastavení. Zdroj: Wordpress, vlastní zpracování.

4.3 Popis funkcionalit

4.3.1 Logo

Logo je základní grafický prvek každého projektu a reprezentuje nejenom jeho název ale i myšlenku či filozofii. Pro tento projekt bylo vhodné vymyslet něco, co by dokonale vystihlo myšlenku dálkové turistiky. Z toho důvodu byl za využití webové aplikace LogoMakr (2021) vytvořen návrh loga, jaký lze spatřit na **Obr.16**. Obsahuje turistu, který časně z rána vstupuje na cestu a vyhlíží nové zážitky. Logo není nijak ohraničeno, protože cesta, po které turista prochází má vyjadřovat nekonečnost celého dobrodružství. V případě, že by byl obrázek uzavřen například do kruhu, tak by se celá myšlenka vytratila.

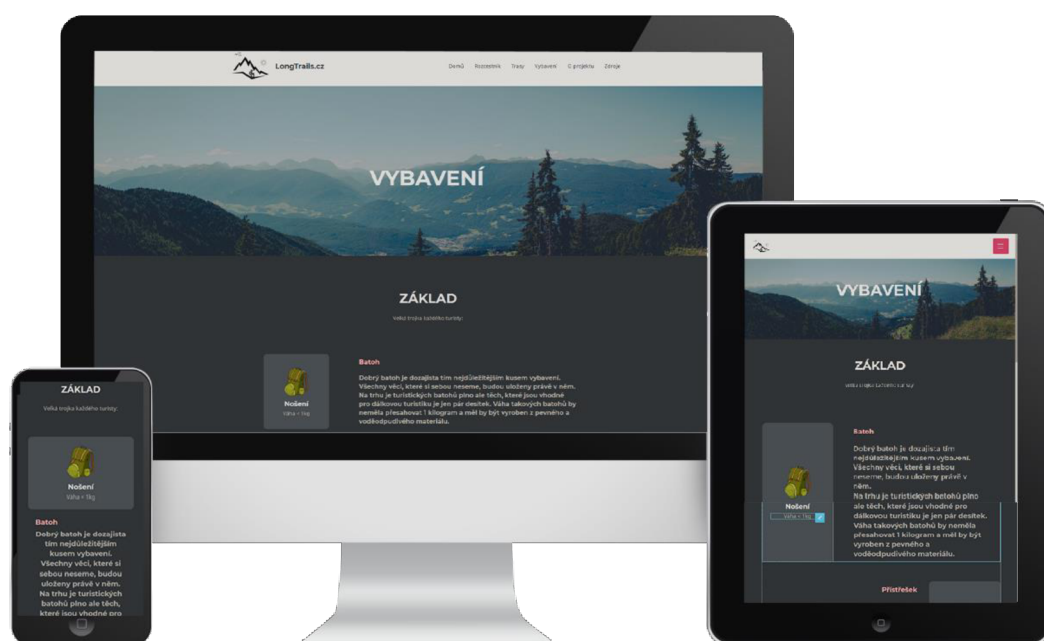


Obr. 16 Logo. Zdroj: LogoMakr, vlastní zpracování.

4.3.2 Responzivita

Podle Kubíka (2021) můžeme za responzivní stránky označit ty, navržené s ohledem na přizpůsobitelnost různým zařízením, bez ztráty funkčnosti. Jak dále zmiňuje, lidé využívají mobilní zařízení k prohlížení internetu čím dál častěji. Aplikace, které jsou takto optimalizovány, jsou zvýhodňovány vyhledávači a mají větší šanci najít nové uživatele. U projektů jako cestovní kancelář, agentura nebo u soukromých projektů z cestovního ruchu, hraje responzivita klíčovou roli v přilákání potenciálních zákazníků.

Redakční systém použitý pro tvorbu aplikace umí automaticky upravovat jednotlivé elementy tak, aby byly dobře čitelné na všech zařízeních. To ovšem nutně neznamená, že ihned vytvoříme responzivní web. Pokud na začátku špatně navrheme layout stránky, nepomůže ani automatická úprava elementů. Z toho důvodu byl pro projekt vybrán design bez boční navigace a ostatních rušivých prvků. Hlavní navigace byla umístěna do hlavičky, a v případě zmenšení stránky dojde k „smrštění“ prvků do jedné ikony. Ostatní elementy na stránce se zařadí pod sebe a některé zmizí úplně. Výsledek responzivního designu tohoto lze pozorovat na **Obr. 17**.

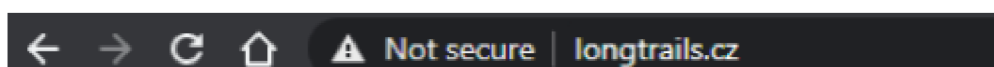


Obr. 17 Responzivita. Zdroj: CleanPNG, vlastní zpracování.

4.3.3 Zabezpečení

Dobré zabezpečení aplikace zvyšuje její důvěryhodnost u uživatelů a zajišťuje bezproblémový chod na většině prohlížečů. Například prohlížeče založené na jádře *Chromium*, začaly v roce 2020 blokovat přístup k nezabezpečeným stránkám (Love,

2021). Tyto stránky jdou poznat velmi jednoduše, jak ukazuje **Obr.18**, tak před každou nezabezpečenou doménou je možné sledovat výstražný trojúhelník s nápisem „*Not secure*“. Většina domén třetího řádu (příklad: stranka.cool.net) nepodporuje bezpečnostní certifikáty, a proto je nutné zaplatit si doménu druhého řádu (stranka.cz). Webglobe (2021), pod nímž je tento projekt, zajišťuje zabezpečené připojení pomocí certifikátu služby *Let's Encrypt*. Po úspěšném vystavení certifikátu je možná jeho aktivace v systému Wordpress. Ta proběhne pomocí pluginu *Really Simple SSL*, během pár kliknutí. Všechny návody mají poskytovatelé většinou přehledně na svých stránkách. Funkční zabezpečení poznáme podle ikony zámečku v adresním řádku prohlížeče, jak to je vyobrazeno na **Obr.19**.



Obr. 18 Nezabezpečené stránky. Zdroj: vlastní zpracování.



Obr. 19 Zabezpečené stránky. Zdroj: vlastní zpracování.

4.3.4 Mapy

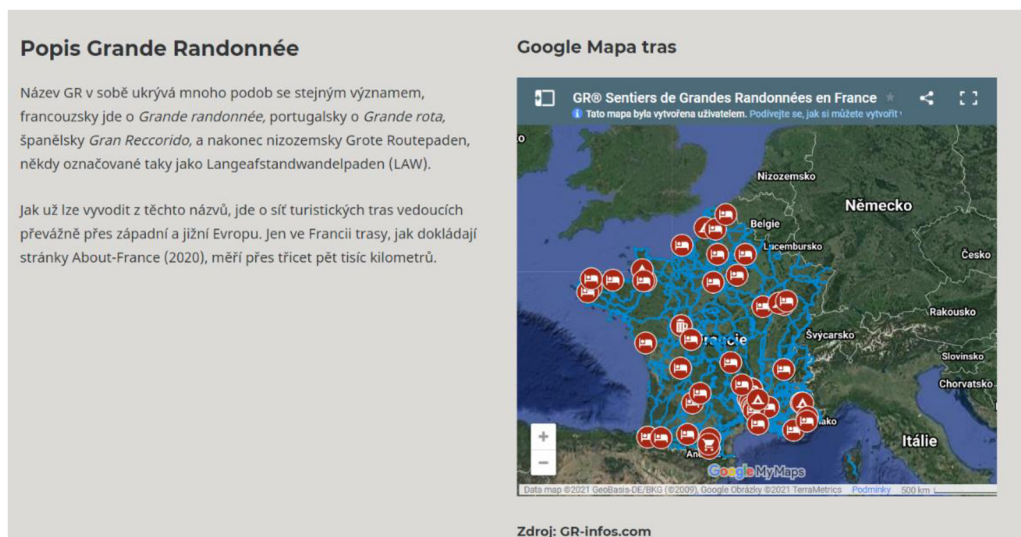
V detailech jednotlivých tras došlo k implementaci některých mapových podkladů, vytvořených speciálně pro tento projekt. V počátcích projektu se objevovali chyby s vyobrazováním některých mapových systémů. Nakonec byl využit přímý import html kódu map, vygenerovaných systémem Mapy.cz (2021). Mapy z portálů Traildino (2021) nešlo použít, protože by to porušilo autorská práva. Jelikož jsou tyto mapy ale velmi detailní, projekt na ně odkazuje alespoň externě u každého detailu trasy.

Vytváření vlastních mapových podkladů pomocí aplikace *Mapy.cz*, je velmi jednoduché, avšak u dálkových tras ho doprovází problémy s obrovským počtem vyobrazovaných informací. Tato skutečnost mohla mít do budoucna negativní důsledky na vykreslování map na stránce, a proto nebylo možné do mapy vložit všechny klíčové body. Tím se sníží přesnost vůči mapovému systému OpenStreetMaps, využívaný portálem Traildino (2021). Výhodou je ovšem algoritmus na automatické vyhledávání trasy v případě uzavírky, což turistům dává výhodu rychlé reakce na změnu cesty. Na **Obr.20** je zobrazena implementace mapy v projektu.



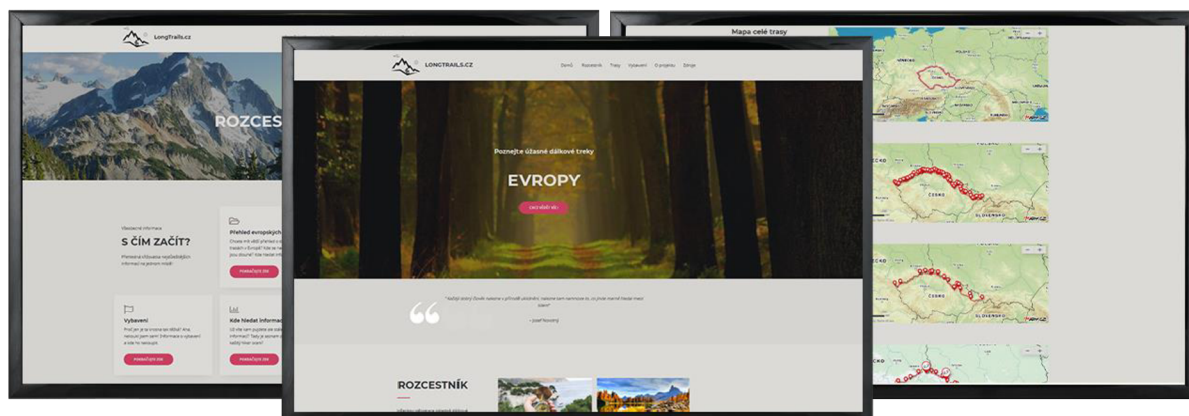
Obr. 20 Implementace map. Zdroj: vlastní zpracování.

V některých případech (například v podstránce GR tras) bylo využito ještě dalšího poskytovatele mapových podkladů, a to systému Google Maps (2021). Ten je nejpoužívanějším mapovým systémem na světě, avšak není tím nejdětalnějším. I přes to, je ovšem velmi oblíbený mezi uživateli, a proto byl vložen i do tohoto projektu. Nicméně, je nutné dodat, že zde nebylo využito vlastního zpracování mapy, nýbrž jde o odkaz ze stránky GRinfos (2021). Příklad implementace Google Maps lze vidět na **Obr.21**.



Obr. 21 Google Maps. Zdroj: vlastní zpracování.

4.3.5 Ukázka hotového řešení



Obr. 22 Ukázka aplikace. Zdroj: vlastní zpracování.

Hotový projekt se skládá ze všech stránek, které byly popsány v kapitole 4.1.3. *Mapa stránek*. Webová stránka je plně zabezpečená a optimalizovaná i pro mobilní zařízení. Ukázka spuštěného webového portálu LongTrails.cz je zobrazená na **Obr.22**. Na prostřední části můžeme vidět vstupní stránku, nalevo od ní je umístěn rozcestník, který odkazuje do důležitých částí portálu. Napravo lze pozorovat detail jedné z tras s mapovými podklady. Na obrázcích **Obr.23-27** je bez dalšího komentáře zobrazen detailnější pohled na nejdůležitějších podstránkách aplikace.



Obr. 23 Detail trasy. Zdroj: vlastní zpracování.

ZÁKLAD

Velká trojka každého turisty:



Nošení
Váha < 1kg

Batoh

Dobrý batoh je dozajista tím nejdůležitějším kusem vybavení. Všechny věci, které si sebou neseme, budou uloženy právě v něm. Na trhu je turistických batohů plno ale těch, které jsou vhodné pro dálkovou turistiku je jen pár desítek. Váha takových batohů by neměla přesahovat 1 kilogram a měl by být vyroben z pevného a voděodpudivého materiálu.

Přístřešek

Zřejmě nejvariabilnější položka velké trojky je přístřešek. Každý turista dává přednost něčemu jinému. Někdo si nedokáže představit cestu bez stanu, jiný nedá dopustit na svou hamaku a někomu stačí jen bivačovací pytel na spacák. Ti nejdůležitější z nás si dokonce žádný přístřešek neberou a spoléhají se pouze na útulny a ostatní umělé přístřešky.



Bydlení
Váha < 1 kg



Spaní
Váha < 1kg

Komplet na přespání

Tímto kompletem je myšleno vše, co je nutné pro zdařilé přespání. Většinou se skládá ze spacáku a karimatky či jiné podložky.

DALŠÍ VYBAVENÍ

Zlepšující komfort a bezpečnost turistů:

Obr. 24 Detail vybavení. Zdroj: vlastní zpracování.

O PROJEKTU

BAKALÁŘSKÝ PROJEKT


Tato webová stránka vznikla jako praktická část bakalářského projektu. Autorem je student Jan Kopecký, studující na FIM UHK obor Management cestovního ruchu.

Cílem této praktické části bylo navrhnout, vytvořit a zprovoznit webovou aplikaci, která by čtenáře informovala o dálkové turistice v Evropě. Tento typ turistiky je v České republice stále ještě v plenkách, avšak více a více lidí láká pěší túra překračující stovky kilometrů.

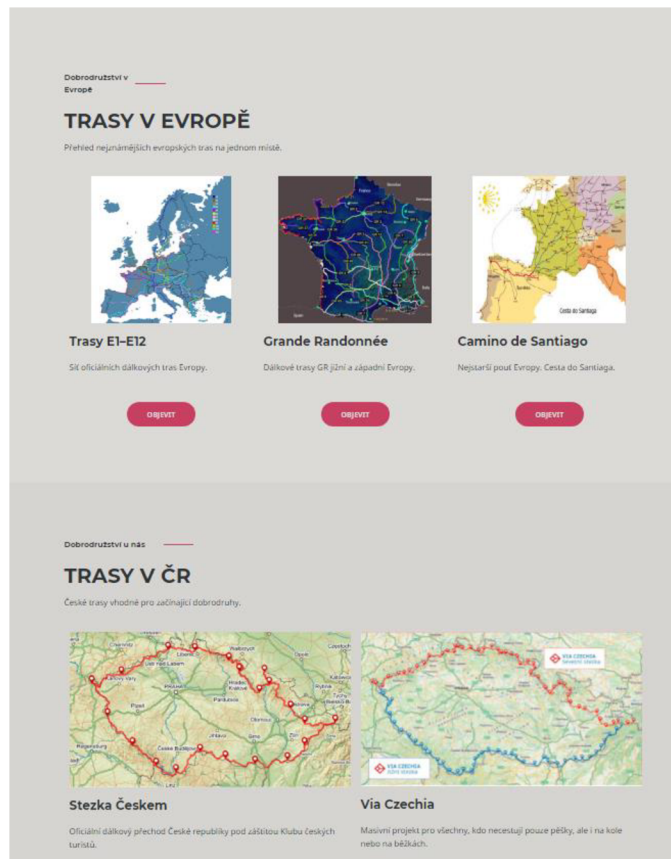
Přeji si, aby tato stránka pomohla všem, kdo hledají inspiraci na dlouhá dobrodružství a stále ji nemožnou nalézt.

Doufám, že na své cestě poznáte lépe sami sebe nebo najdete nové přátele, ale v každém případě vyjděte vstříc novým zážitkům!

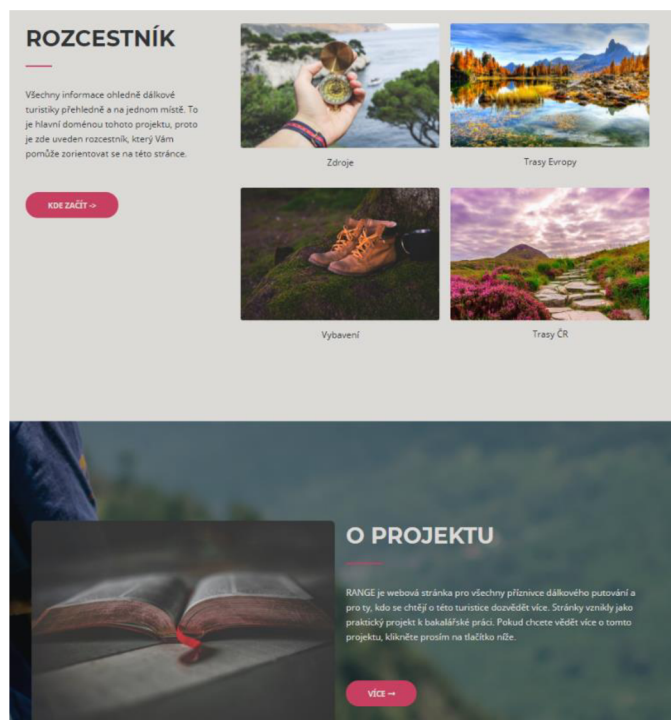
Kopecký Jan



Obr. 25 Detail O projektu. Zdroj: vlastní zpracování.



Obr. 26 Detail hlavní strany Trasy. Zdroj: vlastní zpracování.



Obr. 27 Detail hlavní strany. Zdroj: vlastní zpracování.

4.4 Výsledky vývoje

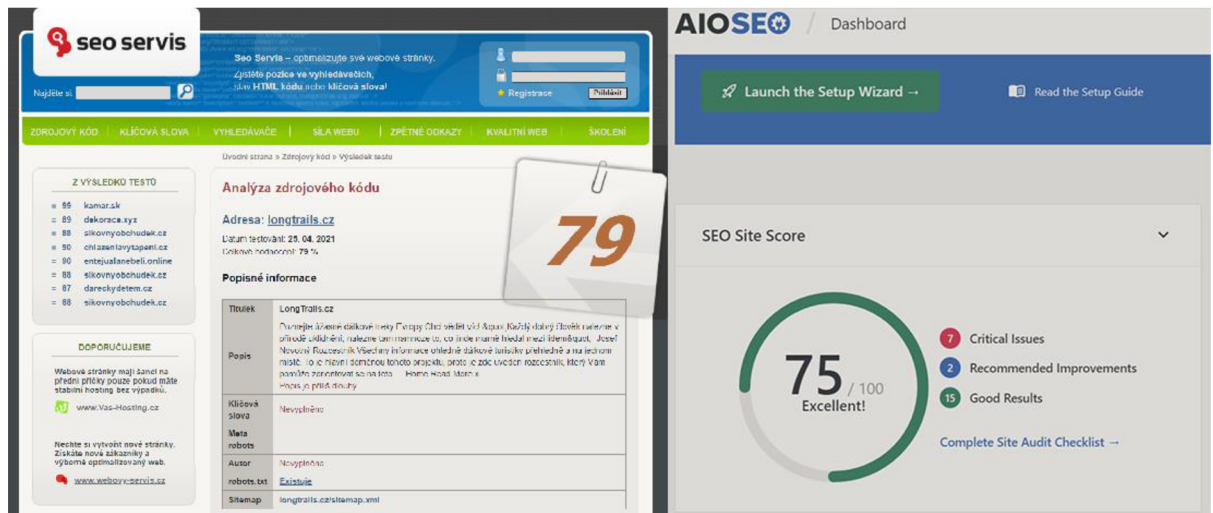
Výsledkem vývoje je plnohodnotná webová aplikace zpřístupňující ucelené informace o dálkové turistice v Evropě a České republice. Díky implementaci stránky na hostingovou službu je přístupná široké veřejnosti na adrese LongTrails.cz (k 28.4 2021) a je spojena s virtuálním účtem na sociální síti Facebook. Uživatelé tak mohou aplikaci hodnotit nebo sdílet své vlastní nápady na vylepšení tras. Jak bylo potvrzeno v kapitole 4.4.3 *Zabezpečení*, stránka je distribuována skrz zabezpečené připojení *https*, a zajišťuje tak uživateli větší míru bezpečí. I přes veškerý čas věnovaný vývoji, nebylo možné naplnit celý potenciál aplikace, je to způsobeno zejména časově náročným zatížením, které vývoj aplikace doprovází.

Tvorba aplikací v redakčním systému Wordpress není sama o sobě náročná, nicméně doplňování stránek o kvalitní obsah vyžaduje zpracování obrovského množství informací a spotřebuje i nemalý finanční obnos. Proto byly v praktickém projektu podrobněji vypracovány pouze trasy E1-E12. U ostatních podstránek byl zpracován pouze návrh, jak by mohly vypadat, a jakým směrem by se mohli ubírat.

4.4.1 SEO optimalizace

Výsledky vývoje webové aplikace byly analyzovány dvěma nezávislými společnostmi. Test optimalizace dopadl u první firmy Seo-servis (2021) velmi dobře, stránka získala 79 bodů ze 100. Druhá analýza proběhla přes vestavěný plugin AioSeo (2021), dostupný přímo v redakčním systému. Ten ohodnotil stránku 75 body ze 100, znovu se tedy potvrdil dobrý výsledek.

SEO analýza u webových stránek prověřuje optimalizaci pro vyhledávače. Čím nižší bodové ohodnocení stránka získá, tím menší je pravděpodobnost, že se stránka objeví na předních příčkách vyhledávače. Bodové ohodnocení se zvyšuje při zavedení meta tagů do hlavičky webové stránky. Tyto tagy umožňují vyhledávačům zjistit například klíčová slova, názvy hlavních nadpisů nebo autora. Na obrázku **Obr.28** je zachycen výsledek analýzy od obou společností.

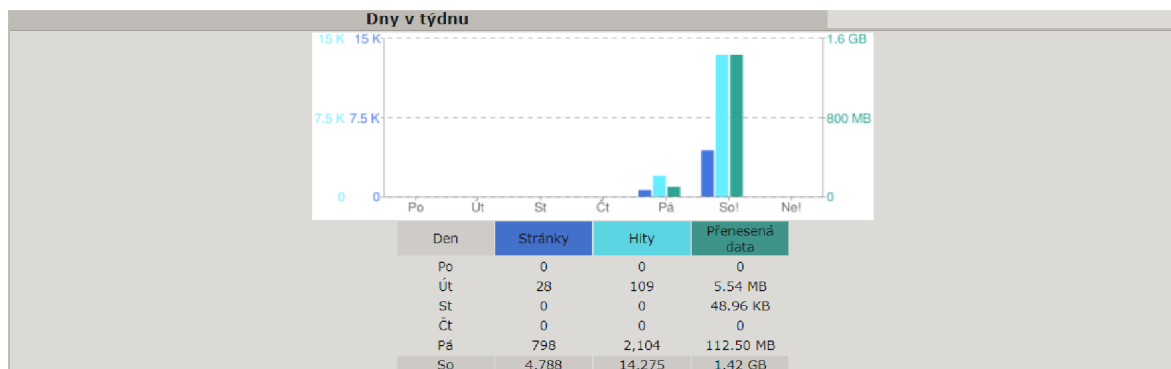


Obr. 28 SEO analýza. Zdroj: Seo-servis, vlastní zpracování; AioSeo, vlastní zpracování.

4.4.2 Návštěvnost

Webový portál byl vyvíjen po dlouhou dobu lokálně a nebyl přístupný široké veřejnosti. Do testovacího provozu byl nasazen 20.4. 2021 s tím, že šlo stále o testovací verzi aplikace. Po opravě kritických chyb byl dne 23.4.2021 spuštěn zátěžový test a stránka byla zpřístupněna veřejnosti. První den stránka zaznamenala 306 návštěv, druhý den následovalo 340 návštěv, měření bylo ukončeno 24.4.2021 v 0:00.

Na **Obr.29** můžeme vidět tento vývoj graficky znázorněn pomocí interních nástrojů hostingové služby.



Obr. 29 Denní návštěvnost. Zdroj: Webglobe, vlastní zpracování.

Rapidní nárůst přenesených dat mezi pátkem a sobotou byl způsoben tím, že v pátek bylo přístupných jen 5 hlavních stránek a v sobotu jich přibýlo dalších 15. To umožnilo novým uživatelům strávit delší čas na portále a zvýšit tím datový tok.

V nástroji Analytics (2021) se podařilo zachytit nejnavštěvovanější podstránky webové aplikace. Nejvíce shlédnutí má logicky hlavní stránka, která se uživateli načte jako první, následuje podstránka s evropskými trasami a na třetím místě je rozcestník tras. Na **Obr. 30** je vše graficky znázorněno.

KTERÉ STRÁNKY A OBRAZOVKY SE ZOBRAZUJÍ NEJČASTĚJI?

Zobrazení podle Název stránky a třída obrazovky

NÁZEV STRÁNKY A TŘÍDA OBR...	ZOBRAZENÍ	
LongTrails.cz - Dál...turistika v Evropě	611	-
TrasyE1-12 - LongTrails.cz	387	-
Trasy - LongTrails.cz	309	-
Rozcestník - LongTrails.cz	222	-
Zdroje - LongTrails.cz	208	-
LongTrails.cz	203	-
Stezka Českem - LongTrails.cz	183	-

posledních 7 dnů ▾ [Zobrazit stránky a obrazovky →](#)

Obr. 30 Nejnavštěvovanější stránky. Zdroj: Analytics, vlastní zpracování.

5 Shrnutí výsledků

V první kapitole teoretické části se podařilo pomocí odborných literárních pramenů definovat základní pojmy související s dálkovou turistikou a vyjasnit si názvosloví přejímané z angličtiny. Druhá kapitola se snažila objasnit turistiku obecně, v rámci její charakteristiky, významu a složek. Studium materiálů bylo potvrzeno, že kategorické rozdělení turistiky není jednotné a může u každého autora mírně lišit. Třetí kapitola se zabývala přípravou na absolvování trasy. Zaměřovala se nejen na fyzickou přípravu, nýbrž i na psychickou a finanční. Na konci kapitoly byla přiblížena příprava vybavení s doporučením, jak takové vybavení vybírat. Čtvrtá kapitola měla za úkol seznámit čtenáře se stručným popisem nejvlivnějších dálkových tras na světě. Dále měla za cíl informovat o možnosti absolvovat dálkové trasy přímo v České republice. Tyto čtyři kapitoly sloužili jako teoretický základ pro obsah budoucí aplikace o dálkové turistice. Následující sekce teoretické části se věnují technologii a vývoji webových aplikací. První z této sekce je kapitola o technologiích webových aplikací. Je v ní popsáno sedm esenciálních technologií, bez nichž by nebylo možné vypracovat praktickou část této bakalářské práce. Druhá sekce seznamuje čtenáře s teoretickým postupem při tvorbě webových stránek.

Praktická část je rozdělena do čtyř hlavních kapitol. V první kapitole se čtenář seznamuje s navrhováním webové aplikace, definováním základní požadavků a vytvořením jednoduchého layoutu. Následuje doporučení vytvořit si jednoduchou mapu stránek, sloužící pro větší přehlednost celého vývoje. Druhá kapitola popisuje jednotlivé kroky od implementace portálu na vlastní doménu až po vytvoření první stránky v redakčním systému. Všechny kroky jsou přehledně zachyceny na obrázcích a rovněž jsou zde odkazy na relevantní internetové zdroje. Třetí kapitola popisuje čtyři hlavní funkční prvky webové aplikace spolu s ukázkou hotového řešení.

Výsledek praktické části projektu potvrdil, že je možné vytvořit funkční informační portál pro potřeby cestovního ruchu. Nicméně vývoj aplikace byl i přes řádné studium odborných materiálů a předchozí znalosti autora doprovázen drobnými chybami, které mohli mít negativní dopad na výsledek celého projektu. Šlo především o kompatibilitu jednotlivých pluginů redakčního systému a o optimalizaci mapových elementů pro tento projekt. Naštěstí se podařilo tyto chyby eliminovat a webová stránka byla úspěšně

otestována v ostrém provozu. Výsledky tohoto testu byly graficky znázorněny na návštěvnosti v poslední kapitole praktické části.

Téma praktického projektu bylo natolik obsáhlé, že se nepodařilo zpracovat všechny podstránky aplikace stejným způsobem, a proto bylo u některých pouze nastíněno, jak by mohly vypadat. A tak i přes to, že je portál funkční, nebylo ve fyzických i materiálních silách jej více rozšířit.

6 Závěry a doporučení

Práce měla za cíl vytvořit webovou aplikaci, která zpřístupní ucelené informace o dálkové turistice v Evropě. Tento cíl byl úspěšně splněn a webová stránka byla k 25.4. 2021 přístupná veřejnosti na adrese LongTrails.cz. Dílčí cíl, který měl za úkol zpracovat mapové podklady byl splněn jen z části, protože se z technických důvodů nepodařilo dokončit tak podrobné trasy. Nicméně převedení těchto map do aplikace proběhlo v pořádku a stejně tak převedení informací o trasách. U tras *Grande Randonnée a Camino Santiago* nebyly kvůli velké časové náročnosti mapy zpracovány vůbec. Tyto trasy v projektu místo toho odkazují na externí mapové zdroje z Google Map.

I přes to, že byl projekt zdárně zpracován jednou osobou, tak autor doporučuje podobné projekty realizovat v týmu alespoň pěti lidí. Jako důvod udává především časovou i finanční náročnost, která může být pro nezkušené vývojáře neúnosná a zvýšenou flexibilitu na implementaci nových funkcí. Více lidí dokáže projekt lépe pojmut a zajistit mu tak dlouho životnost.

Odborných podkladů, ať už pro teoretickou část zaměřenou na turistiku nebo na webové aplikace, bylo opravdu velké množství. Za nejužitečnější knihu v oblasti turistiky i s nejlepším zpracováním hodnotím tu od Neumana (2000). Co se týká ostatní české literatury z oblasti turistiky, většina vychází z práce Sýkory (1986) a bývá jen skromně obměněna. U vývoje webových aplikací doporučuji portál Itnetwork (2021) a oficiální dokumentace jednotlivých aplikací a doplňků.

Praktická část práce by mohla v budoucnu posloužit jako podpůrný výukový materiál pro studium informatiky v cestovním ruchu. V současné době, kdy se stále zvyšuje důležitost online prostředí v tomto segmentu, je vhodné budoucí pracovníky připravovat na práci s moderními technologiemi. Zlepšením těchto dovedností se jim zvyšuje uplatnění na trhu práce. Tvorba jednoduchých webových stránek nebo reklamních bannerů v oblasti cestovního ruchu, patří v každém případě mezi takové dovednosti.

Autora zpracování práce velmi naplňovalo, jelikož jsou mu obě témata velmi blízká. I přes předchozí zkušenosti s tvorbou webových aplikací, získal při zpracování literární rešerše nové a velmi cenné informace. U teoretické části zaměřené na turistiku ho nejvíce překvapila kolize mezi českým a anglickým názvoslovím, kde je celá řada nejasností a specifických částí turistiky, které zatím nemají český ekvivalent.

Jak už bylo řečeno ve shrnutí výsledků, některé části aplikace nebyly k datu 28.4. 2021 zpracovány tak detailně, jako ostatní. Důvody byly jak materiální, tak i časové. Nicméně portál má velký potenciál pro budoucí výzkum i další vývoj. Autor se domnívá, že by bylo možné v budoucím výzkumu nejenom zdokonalit mapové podklady, ale například i implementovat konverzi k jednotlivým trasám nebo zprovoznit interní blog. Nicméně vývoj všech těchto dynamických prvků spotřebovává daleko více prostředků než vývoj doposud tvořených statických stránek. Autor by v takovém případě doporučoval nejenom výše zmíněný vývoj v týmu, ale i zajištění financování projektu.

7 Seznam použité literatury

ABOUT-FRANCE. 2020. *Long-distance footpaths and hiking trails in France*. About France [online]. [cit. 16.04.2021]. Dostupné z: <https://about-france.com/tourism/long-distance-footpaths.htm>

ADELUNG, N. N. 1952. *Turistika*. Praha: Sokolské nakladatelství, 1952. 74 s.

AIOSEO. 2021. *Aioseo: All in One SEO Pack* [online]. Semper Plugins, LLC., 2007 [cit. 2021-4-24]. Dostupné z: <https://aioseo.com/>

AKTUÁLNĚ. 2021. *Na kole i pěšky všemi směry*. Aktuálně.cz, Economia a.s., *Magazín - Aktuálně.cz* [online][cit.19.04.2021]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/cestovani/na-kole-i-na-bezkach-vsemi-smery-byvaly-telocvikar-povzbuzuj/r~a0df416887f711eba4560cc47ab5f122/>

ANALYTICS. 2021. *Analytics: Google Analytics* [online]. Google, 2005 [cit. 2021-4-24]. Dostupné z: <https://analytics.google.com/>

ASHMORE, J. Ch. 2011. *Camino de Santiago: To Walk Far, Carry Less*. United States of America: WalkFarMedia, 2011. ISBN 978-0-9837580-1-3.

BRIERLEY, J. 2020. *Pilgrim's Guide to the Camino De Santiago*. 2020th edition. KAMINN MEDIA, 2020. ISBN 1912216108.

BROADBANDSEARCH. 2021. *Mobile Vs. Desktop Internet Usage (Latest 2021 Data)* - BroadbandSearch. [online][cit.20.04.2021]. Dostupné z: <https://www.broadbandsearch.net/blog/mobile-desktop-internet-usage-statistics>

CDTC. 2021. *Official List of 3,000 milers*. Continental Divide Trail Coalition. Continental Divide Trail Coalition. *Connecting the community that supports the Continental Divide National Scenic Trail* [online]. Dostupné z: <https://continentaldividetrail.org/cdtc-official-list-of-cdt-thru-hikers/>

CLEANPNG. 2021. *CleanPNG: Upload & discover png files without a hitch!* [online]. [cit. 2021-4-25]. Dostupné z: <https://www.cleanpng.com/>

CLELLAND, M. 2011. *Ultralight backpackin' tips: 153 amazing & inexpensive tips for extremely lightweight camping*. Guilford, Connecticut: FalconGuides, 2011. ISBN 978-0-7627-9604-5.

CSSANIMATION. 2021. [online]. *CSS Animation.rocks*, CSS Animation. Site [cit. 19.04.2021]. Dostupné z: <https://cssanimation.rocks/>

DALKOVEPOCHODY. 2020. *DÁLKOVÉ POCHODY a ULTRA TRAIL*. Dalkovepochody.cz 1991 [online]. Dostupné z: <http://www.dalkovepochody.cz/>

DUDECK, Jan. *The Greater Patagonian Trail: Hiker's manual*. 2021. [online] Dostupné z: www.wikiexplora.com/Greater_Patagonian_Trail

ELEMENTOR. 2021. *Elementor: The World's Leading WordPress Website Builder* [online]. Wordpress: Elementor, 2016 [cit. 2021-4-24]. Dostupné z: <https://elementor.com/>

ERA. 2021. *European Ramblers Association* [online]. European Ramblers Association [cit. 28.04.2021]. Dostupné z: <https://www.era-ewv-ferp.org/>

GOOGLEMAPS. 2021. *Google Maps* [online]. Dostupné z: <https://maps.google.com/>

GREATDIVIDETRAIL. 2021. *The Great Divide Trail Association*. Dedicated to maintaining, protecting and promoting the Great Divide Trail [online]. Great Divide Trail Association [cit. 16.03.2021]. Dostupné z: <https://greatdividetrail.com/>

GRINFOS. 2021. *GR-infos.com* [online]. Dostupné z: <https://gr-infos.com/gr-en.htm>

HOCEK, J. 2005. *Nejhezčí túry světa*. V Praze: Euromedia Group — Knižní klub, 2005. Universum (Knižní klub). ISBN 80-242-1527-6.

HOCEK, J. 2021. *Via Czechia – Dálkové stezky po Česku* [online]. Dostupné z: <https://viaczechia.cz/#panel4>

INDROVÁ, J. 2007. *Mezinárodní cestovní ruch: vybrané kapitoly*. Praha: Oeconomica, 2007. ISBN 978-80-245-1287-7.

ITNETWORK. 2021. *Ajtácká sociální síť a materiálová základna pro C#, Java, PHP, HTML, CSS, JavaScript a další*. [online]. Dostupné z: <https://www.itnetwork.cz/javascript>

JAKDELATWEBY. 2004. *CSS kaskádové styly*. Tvorba WWW stránek – Návod Zdarma [online]. Dostupné z: <https://www.jakdelatweby.cz/css/>

JAVATPOINT. 2021. *Difference between HTML and HTML5*. javatpoint. Tutorials List – Javatpoint 2011. [online]. Dostupné z: <https://www.javatpoint.com/html-vs-html5>

JUST4WEB. 2021. *Jak postupujeme při tvorbě webových stránek?* [online]. [cit. 2021-4-27]. Dostupné z: <https://www.just4web.cz/jak-postupujeme-pri-tvorbe-webovych-stranek/>

KČT. 2021. *Oficiální stanovisko KČT k projektům Cesta Českem a Via Czechia*. KČT – Klub českých turistů [online]. Klub českých turistů [cit. 19.04.2021]. Dostupné z: https://kct.cz/clanky/oficialni-stanovisko-kct-k-projektum-cesta-ceskem-a-via-czechia?fbclid=IwAR3KTPqLJok2MEiy2Z2NDTsQH_dwHuL5Vg21SIBiSjmLORukPiW1DBxCV5w

KONEČNÝ, Z. 2020. *SEO Analýza: Návod (krok za krokem) na komplexní SEO audit*. Collabim [online]. 10. 9. 2020 [cit. 2021-4-28]. Dostupné z: <https://www.collabim.cz/akademie/knihovna/seo-analyza-navod-krok-za-krokem-na-komplexni-seo-audit/>

- KORENČIAK, P. 2021. *Nejlepší WYSIWYG editory webových stránek*. Webhostingcentrum [online]. [cit. 2021-4-25]. Dostupné z: https://www.webhostingcentrum.cz/nejlepsi-wysiwyg-editory-webovych-stranek/#Obecne_vyhody_WYSIWYG_editoru
- KUBÍK, M. 2018. *Co je to wireframe a proč je důležitý pro vývoj webu?* Webnia [online]. Webnia, 9. 5. 2018 [cit. 2021-4-25]. Dostupné z: <https://www.webnia.cz/deje-se/co-je-to-wireframe-a-proc-je-dulezity-pro-vyvoj-webu>
- KUBÍK, M. 2021. *Co znamená responzivní web a proč ho mít?* Webnia [online]. Webnia, 2. 1. 2021 [cit. 2021-4-25]. Dostupné z: <https://www.webnia.cz/deje-se/co-znamená-responzivni-web-a-proc-ho-mit>
- LEVÝ, J. 1990. *Pěší turistika: učební text pro cvičitele 3. a 2. třídy*. 2., upravené vyd. Praha: Olympia, 1989. Učební texty (Olympia). ISBN 80-7033-023-6.
- LICHTER, J. 2020. *Trail tested: a thru-hiker's guide to ultralight hiking and backpacking*. Second edition. Guilford, Connecticut: FalconGuides, 2020. ISBN 9781493052103.
- LOUKA, O. 2010. *Základy turistiky a sportů v přírodě*. Ústí nad Labem: Univerzita J.E. Purkyně v Ústí nad Labem, 2010. ISBN 978-80-7414-302-1.
- LOVE, C. 2021. *Chrome to Block HTTPS/HTTP Mixed Content*. Love2dev [online]. Love2Dev.com, 2019, 2021 [cit. 2021-4-25]. Dostupné z: <https://love2dev.com/blog/chrome-mixed-content/>
- LOWE, S. 2015. *A Backpacker's Guide to Making Every Ounce Count: Tips and Tricks for Every Hike*. New York, USA: Skyhorse Publishing, 2015. ISBN 978-1-63220-955-9.
- MACSADVENTURES. 2018. *10 things to know about the GR routes*. Blog [online]. Macs Adventure. [cit. 16.04.2021]. Dostupné z: <https://www.macsadventure.com/walking-holidays/10-things-to-know-about-the-gr-routes/>
- MAPY.cz. 2021. *Mapy.cz* [online]. Dostupné z: <https://en.mapy.cz/>
- MARKUSOFF, J. 2017. *Canada's national current affairs and news magazine since 1905* [online]. Macleans.ca. 2021 St. Joseph Communications. [cit. 17.03.2021]. Dostupné z: <https://www.macleans.ca/news/canada/how-the-dream-of-the-trans-canada-trail-soars-and-falls-short/>
- MOORE. 2019. *How To Make a WordPress Website – For Beginners*. In: Youtube [online]. 01.01.2019 [cit. 2021-04-24]. Dostupné z: <https://youtu.be/8AZ8GqW5iak>. Kanál uživatele Tyler Moore.
- MYSQL. 2021. *MySQL 8.0 Reference Manual*, MySql.com [online]. Oracle 2021 [cit. 19.04.2021]. Dostupné z: <https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/introduction.html>

MYSQLTUTORIAL. 2021. *What Is MySQL?* MySQL Tutorial – Learn *MySQL Fast, Easy and Fun*. [online]. Dostupné z: <https://www.mysqltutorial.org/what-is-mysql/>

NEUMAN, J. 2000. *Turistika a sporty v přírodě: [přehled základních znalostí a dovedností pro výchovu v přírodě]*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-391-9.

NOVOTNÝ, J. 1932. *Turistika a tramping : praktické rady, co vše musí turista a tramp věděti*. Brno: Moravské nakladatelství, 1932. 56s.

OMI-Old Manuscripts & Incunabula. Inc. 2021. *Codex Calixtinus, Liber Sancti Jacobi, Book of Saint James*. Archivo de la Catedral de Santiago de Compostela, Facsimile Edition, Faksimileausgabe. OMI's Home Page-Specialists in Facsimile Editions [online], cit. [25.1.2021]. Dostupné z: <https://www.omifacsimiles.com/brochures/calix2.html>

PCTA. 2021. *Guide to hiking the Pacific Crest Trail*. Pacific Crest Trail Association - Preserving, Protecting and Promoting [online]. 1998 [cit. 15.03.2021]. Dostupné z: <https://www.pcta.org/take-a-hike/>

PHP. 2021. *What is PHP? - Manual*. PHP: Hypertext Preprocessor, 2001 [online]. Dostupné z: <https://www.php.net/manual/en/intro-what-is.php>

RYGLOVÁ, K. 2007. *Cestovní ruch: (soubor studijních materiálů)*. Vyd. 2., (1. v nakl. Key Publishing). Ostrava: Key Publishing, 2007. Ekonomie (Key Publishing). ISBN 978-80-86575-57-5.

SEO-SERVIS. 2021. *Seo-servis: optimalizujte své webové stránky*. [online]. Váš Hosting, 2005 [cit. 2021-4-24]. Dostupné z: <https://seo-servis.cz/>

SMÍTKA, J. 2017. *Kudy z Čech do Santiága de Compostela?* Jindrichsmítka.cz [online]. cit. 18.04.2021]. Dostupné z: <https://www.jindrichsmítka.cz/2017/06/08/kudy-z-cech-do-santiago-de-compostela/>

SÝKORA, B. 1986. *Turistika a sporty v přírodě: (Teorie a didaktika): celostátní vysokoškolská učebnice pro posluchače studijního oboru tělesná výchova a sport*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1986. Učebnice pro vysoké školy (Státní pedagogické nakladatelství).

TEARAROA. 2021. *Te Araroa New Zealand's Trail*. Teararoa.org.nz [online]. Dostupné z: <https://www.teararoa.org.nz/>

TECHJURY. 2021. *What Percentage Of Websites Are Using WordPress In 2021?* TechJury [online]. Dostupné z: <https://techjury.net/blog/percentage-of-wordpress-websites/>

THEGREATTRAIL. 2021. *The Great Trail* / [online]. 2020 Trans Canada Trail [cit. 17.03.2021]. Dostupné z: <https://thegreattrail.ca/>

THOMAS, Liz. 2017. *Backpacker-Long Trails: Mastering the art of the thru-hike*. Falcon, Rowman & Littlefield, 2017. ISBN 978-1-4930-2873-3.

- TRAILDINO. 2021. *Traildino.com* [online]. 2019 [cit. 12.11.2019] Dostupné z: https://www.traildino.com/trace/continents-Europe/countries-European_Trails
- TREKOPEDIA. 2017. *To Hike or Thru-Hike?* Trekopedia [online]. 2013 [cit. 04.03.2021]. Dostupné z: <http://trekopedia.com/to-hike-or-thru-hike/>
- TUTORIALSPOINT. 2021. *HTTP – Overview* – Tutorialspoint. [online]. [cit. 19.04.2021]. Dostupné z: https://www.tutorialspoint.com/http/http_overview.htm
- ÚBL, M. 2021. *Stezka ČESKEM může jít každý*. Stezka ČESKEM může jít každý [online]. Martin Úbl, 2020 [cit. 18.04.2021]. Dostupné z: <https://www.stezkaceskem.cz/>
- Ultreia. 2021. *Ultreia – spolek českých svatojakubských poutníků* [online]. 2021 ULTREIA, z.s. [cit. 17.04.2021]. Dostupné z: <https://ultreia.cz/trasy-cr/>
- UNGR, P. 2014. *Co je to SEO: optimalizace pro vyhledávače?* PavelUngr.cz [online]. 7. 4. 2014 [cit. 2021-4-28]. Dostupné z: <https://www.pavelungr.cz/definice-co-je-seo/>
- UTMB. 2021. *UTMB-Mont-Blanc*. Utmbmontblanc.com, France [online]. Dostupné z: <https://utmbmontblanc.com/en/page/55/contacts.html>
- VÁLKOVÁ, Miluše a Zuzana CHURANOVÁ. *Svatojakubská cesta: severním Španělskem do Santiago de Compostela*. Praha: Karpana, 2009. ISBN 978-80-903952-4-4.
- VYŠKOVSKÝ, J., Bedřich, L., Hansgut, V., Hedvábný, P., Hurychová, A. & Krejčí, J. 1997. *Turistika a sporty v přírodě*. Brno: Masarykova univerzita.
- W3SCHOOLS. 2021a. *Introduction to HTML*. W3Schools Online Web Tutorials [online]. Dostupné z: https://www.w3schools.com/html/html_intro.asp
- W3SCHOOLS. 2021b. *CSS Website Layout*. W3Schools Online Web Tutorials [online]. Dostupné z: https://www.w3schools.com/css/css_website_layout.asp
- WALLS, C. 2006. *Embedded software: the works*. Burlington: Newnes, 2006. ISBN 0-7506-7954-9.
- WEBGLOBE. 2021. *Endora: Free hosting* [online]. Webglobe, 2000 [cit. 2021-4-24]. Dostupné z: <https://www.endora.cz/>
- WINTER, S. 2003. *Vysokohorská turistika*. České vyd. České Budějovice: Kopp, 2003. Průvodce sportem. ISBN 80-7232-201-x.
- WORDPRESS. 2021. *Blog Tool, Publishing Platform, and CMS — WordPress.org* [online]. Dostupné z: <https://wordpress.org/about/>
- ZÁRUBA, M. 2017. *Češi-národ velkých cyklistů a cykloturistů. Sport v okolí sportovní akce a kluby* [online]. Český olympijský výbor [cit. 25.01.2021]. Dostupné z: <https://www.sportvokoli.cz/novinky/cesi-narod-cyklistu-a-cykloturistu>

ZELENKA, J., CHYLÍKOVÁ I. a NUNVÁŘ L. 2002a. *Informační a komunikační technologie v cestovním ruchu*. Hradec Králové: Gaudeamus. ISBN 80-7041-473-1.

ZELENKA, J. a PÁSKOVÁ, M. 2002b. *Výkladový slovník cestovního ruchu*. Praha. Ministerstvo pro místní rozvoj, ISBN 80-239-0152-4.

Zadání bakalářské práce

Autor:	Jan Kopecký
Studium:	I1800603
Studijní program:	B6208 Ekonomika a management
Studijní obor:	Management cestovního ruchu
Název bakalářské práce:	Webová aplikace pro rozvoj dálkové turistiky
Název bakalářské práce AJ:	Web applicaion for long- distance tourism developemnt

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Cíl:

Cílem práce je vytvořit webovou aplikaci, která zpřístupní ucelené informace o dálkové turistice v Evropě.

Dílčím cílem je zpracování mapových podkladů, sběr informací z rozličných zdrojů a jejich převedení do webové aplikace.

Osnova:

1. Úvod
2. Cíl práce
3. Metodika zpracování
4. Teoretická část
 - 4.1 Definice pojmů
 - 4.2 Charakteristika turistiky
 - 4.2.1 Definice pojmu turistika
 - 4.2.2 Klíčové znalosti
 - 4.2.3 Historie dálkové turistiky
 - 4.3 Trasy
 - 4.3.1 Příprava cesty
 - 4.3.2 Přehled tras
 - 4.4 Technologie webové aplikace
 - 4.5 Struktura webové aplikace
5. Praktická část
 - 5.1 Tvorba webové aplikace
 - 5.2 Popis funkcionalit

6. Shrnutí výsledků
7. Závěry a doporučení
8. Seznam použité literatury
9. Přílohy

Literatura:

PLANET Lonely. *Epic Hikes of the World*. 2018. Lonely Planet. ISBN 1787014177.

SUBRAMANIAN Vasan. 2019. *Pro MERN Stack. Full Stack Web App Development with Mongo, Express, React, and Node*. 2nd ed. Edition. Apress 2019, 542 s . ISBN-13: 978-1484243909.

Traildino | Home. *Traildino | Home* [online]. Copyright {\copyright 2020 Traildino. Dostupné z: <https://www.traildino.com/> .

Waymarked Trails. *Hiking.waymarkedtrails.com*[online]. Dostupné z:<https://hiking.waymarkedtrails.org#routelist>.

ZELENKA, Josef and Martina PÁSKOVÁ. 2012. *Výkladový slovník cestovního ruchu*. Kompletně přeprac. a dopl. 2. vyd. Praha: Linde Praha.

Garantující pracoviště: Katedra rekreologie a cestovního ruchu,
Fakulta informatiky a managementu

Vedoucí práce: Mgr. Pavlína Chaloupská, Ph.D.

Oponent: prof. RNDr. Josef Zelenka, CSc.

Datum zadání závěrečné práce: 15.10.2020