

Obsah

Úvod	9
1 Vymezení základních pojmů z oblasti nových médií a digitálního on-line prostředí	13
1.1 Digitální technologie a technika	14
1.2 Informační a komunikační technologie	15
1.3 Nová a další média	17
1.4 Elektronická média a elektronická komunikace	19
1.5 Další pojmy – internet, www, webový server a prohlížeč, hypertext, virtuální prostor	20
2 Využití digitálních technologií v oblasti evidence a správy sbírek	23
3 Digitální technologie v klasické muzejní prezentaci	31
3.1 Klasická typologie expozičních prvků	32
3.2 Typologie expozičních prvků digitální povahy	34
3.3 Typy technických zařízení v expozicích	39
3.4 Obsah technických zařízení – typologie digitálního obsahu v expozicích	49
3.5 Digitální média v českých expozicích – poznatky z výzkumu	57
3.6 Co nového přinášejí digitální technologie do klasické prezentace? Diskuse a závěry	62
4 Digitální technologie jako báze alternativní muzejní prezentace: on-line databáze a virtuální muzea	67
4.1 Virtuální muzeum, nebo databáze?	67
4.2 Příklady z praxe	70
4.3 Aktivity virtuálních muzeí	79
4.4 Diskuse nad významem virtuální prezentace	80

5	Komunikace muzeí prostřednictvím webových stránek a sociálních sítí	85
5.1	Webové stránky	86
5.2	Facebook	87
5.3	YouTube	89
5.4	SoundCloud	90
6	Mobilní aplikace muzeí a galerií – muzeum v kapse	93
6.1	Vývoj mobilní komunikace a mobilních zařízení	93
6.2	Aplikace do mobilních zařízení a jejich klasifikace	95
6.3	Analýza designu mobilních aplikací a dalších digitálních produktů – User Centered Design a Conversion Centered Design	99
6.4	Využití mobilních aplikací v českém muzejnictví	104
6.5	Výzkum mobilních aplikací muzeí – cíle šetření a použitá metodologie	106
6.6	Případové studie mobilních aplikací zahraničních a českých muzeí – jejich obsahová a funkční analýza	111
	British Museum Visitor Guide British Museum, sTips	113
	Titian & Diana National Galleries of Scotland	115
	Turner Free	117
	Ferdinand British Museum	118
	Sound Uncovered explOratorium	121
	Color Uncovered explOratorium	123
	Strawberry Thief Victoria and Albert Museum	125
	MoMA Art Lab Museum of Modern Art	127
	Tate Draw Tate Gallery	129
	Národní muzeum	132
	Na Venkově Národní muzeum	133
	Alšova jihočeská galerie	135
	V technice je budoucnost Národní technické muzeum	137
	Místa Paměti národa Post Bellum	139
6.7	Shrnutí výsledků výzkumu muzejních mobilních aplikací	141
7	E-learning – využití digitálních technologií pro vzdělávání návštěvníků	147
7.1	Úvod do problematiky využití digitálních technologií pro vzdělávání návštěvníků muzeí	147
7.2	Typologie e-learningových produktů a jejich charakteristické znaky	149
7.3	Výzkum e-learningových produktů zahraničních a českých muzeí – cíle šetření a použitá metodologie	157
7.4	Případové studie e-learningových produktů zahraničních a českých muzeí – jejich obsahová a funkční analýza	162
	Learning about Art Louvre	163
	Junior Centre Pompidou	169
	Tate Kids	171

Museum of London	176
Anne Frank Anne Frank Huis (Anne Frank Stichting)	181
Anne Frank Guide Anne Frank Stichting	186
Science Museum	189
Dotkni se 20. století! Národní muzeum v Praze	200
8 Satelitní navigační systémy a jejich využití pro zprostředkování kulturního dědictví	219
8.1 Navigační systém GPS	219
8.2 Využití navigačních systémů v dopravě a v zemědělství	221
8.3 Využití navigačních systémů pro pohyb osob se zrakovým postižením	222
8.4 Využití satelitních navigačních systémů ve vzdělávání	222
8.5 Využití satelitních navigačních systémů pro hru a aktivní trávení volného času	223
8.6 Případová studie: Využití satelitního navigačního systému pro tvorbu interaktivního průvodce kulturním dědictvím obce Věrovany	225
9 Další digitální technologie využitelné v muzeích	239
9.1 QR kódy a jejich využití v muzeích a památkových objektech	241
Projekt QRpedia a Praha 10: QR kód na každé památce	243
Závěrem	245
Summary	248
Literatura	251
Webové stránky	261