

Digitální technologie jsou v současné době jednoznačným fenoménem. Jsou všude okolo nás a jsou běžnou součástí našich životů. Ještě nedávno bylo vzácností vlastnit osobní počítač a dnes je spolu s tabletem a mobilním telefonem standardní výbavou téměř každé domácnosti.

Neustále se objevují nové technologické "zázraky", které si nacházejí popularitu mezi lidmi celého světa. Je obdivuhodné, jak tyto technologie dokážou usnadnit život a mnoho dalších nečekaných překvapení nás v tomto oboru teprve čeká. Díky nim můžeme zlepšit různé situace našich všedních dní od usnadnění rutinních úkolů přes zábavu až po záchranu lidských životů.

Tyto novinky postupně pronikají do domácností a s rozvojem internetu roste jejich význam pro jednotlivce i společnost. V současné době jde prostřednictvím internetu řešit množství záležitostí, za kterými jsme kdysi chodili osobně. To znamená, že šetříme čas strávený pochůzkami a máme více času na řadu dalších činností včetně zábavy.

Na druhou stranu tím neustále rostou požadavky na dovednosti většiny lidí v oblasti užívání technologií. Navíc díky masivní expanzi trhu s digitální zábavou narůstá i čas, který s těmito technologiemi trávíme.

Digitální gramotnost je v současné době velmi ceněnou kompetencí nejen na trhu práce, ale i v mimopracovní oblasti. Platí, že každý občan ČR potřebuje určitou minimální sadu digitálních dovedností, která mu umožní využívat digitální technologie k realizaci běžných životních činností.

Při postupném zvyšování kvality života se zároveň bude zvyšovat minimální úroveň mixu digitálních dovedností, neboť digitální technologie budou k dispozici ve větším rozsahu a ve více oblastech.

DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE V UMĚNÍ

Jednou z oblíbených činností každého člověka je zaznamenávat nějakým způsobem to, co vidí kolem sebe. Svůj život. Již pravěcí lidé pomocí uhlíku kreslili na zdi jeskyní svět, který viděli, příhody, které zažili. Dnešní člověk není jiný.

Vytvářením, zaznamenáváním či prezentováním formou digitálního média, máme čím dál větší možnosti efektivnější komunikace a získávání informací. Mnoho institucí plně využívá digitální archivy, například umělecké sbírky, knihy, záznamy událostí a jiné. Pomocí sdíleného videa nebo fotodokumentace lze získávat vědomosti, dovednosti, inspiraci a to rychle a efektivně. V oblasti sebevzdělávání jsou stále větší možnosti. Na internetu máme k dispozici nepřeberné množství obsahu, ze kterého můžeme čerpat. Oblíbená jsou výuková videa (tutoriály) na sociálních sítích, databáze uměleckých děl, hudebních autorů a filmů. Zde můžeme nalézt inspiraci, sledovat aktuální trendy, prezentovat sebe sama nebo se prostě jen bavit. V tomto směru jsou nejčastěji využívaným prostředkem platformy jako YouTube, Pinterest, Behance atd., na kterých můžeme sdílet své nápady, výtvořky, fotografie, videa, hudbu apod.

Stále častěji se setkáváme s interaktivitou díla, možností bezprostřední interakce mezi výtvořcem a divákem. Díky rychlému vývoji technologií můžeme propojovat jednotlivé oblasti, například reakce světla na zvuk, snímání pohybu a jeho následná vizualizace formou projekce.

Převážná většina současné vizuální a umělecké sféry se odehrává skrze digitální svět v celé šíři, od myšlenky a návrhu kreativity až po její vytvoření a následnou prezentaci. Obory vizuální tvorby, animace, fotografie, filmu, hudební produkce a mnohé další se bez digitalizace již neobejdou. Také v architektonických a designérských postupech se dnes již běžně využívá 3D tisku.

Velmi zajímavou oblastí je oděvní průmysl, který se stále více zaměřuje na moderní technologie. Příkladem jsou SMART (inteligentní) textilie, které reagují vlhkost nebo teplotu a na základě toho samy přizpůsobí svůj tvar a další vlastnosti. Pomocí funkční pigmentace se například vyrábí oděvy, které dokážou změnit barvu nebo vykreslit vzor v reakci na teplotu nebo UV složku v denním světle.



Zdravotnictví **DNES**

Zeptáme-li se občanů, co je v životě pro ně důležité, na prvním místě většinou uvádí zdraví. To představuje pro člověka tu nejcennější hodnotu a nejvyšší měrou přispívá k životní pohodě a dobré kvalitě života. Zdraví znamená celkový stav tělesné a duševní pohody. Nutným předpokladem je péče o něj a dodržování zásad životního stylu.

Zdravotnictví postupně přechází na elektronický systém, kdy moderní technologie dokáží podstatným dílem přispět ke zlepšování dostupnosti a kvality zdravotní péče v celé společnosti, podílí se na vyšším zapojení občana do péče o vlastní zdraví (posilují osobní zodpovědnost) a napomáhají přeorientovávat zdravotní systémy směrem k občanovi. Nové technologie se stále vyvíjí a je důležité se v tomto směru stále informovat. Jsou to činnosti, z nichž některé bývaly dříve vyřizovány telefonicky (např. objednání k lékaři). Využitím širokého spektra dnešních možností technologií pro interakci mezi pacientem a lékařem se maximálně zjednodušuje a zefektivňuje život.

Standardem jsou digitální rentgenové snímky nebo mamograf. Občan, tak nemusí nosit velké a neskladné snímky na fólii, stačí jej elektronicky přeposlat lékaři.

Lékaři vydávají tzv. eRecepty, což jsou lékařské předpisy na léky v elektronické formě. Informace o předepsané medikaci je skladována v tzv. Centrálním úložišti elektronických receptů. Pacient potřebuje pouze identifikační kód, který slouží k vyzvednutí receptu. Skládá se z písmen a číslic a je psán v podobném tvaru jako KODE RECE PTU1. Kód pacientovi může lékař

vydat v několika možných podobách: v SMS zprávě, v emailu, v aplikaci (na mobilním telefonu nebo tabletu) nebo jej pacientovi nadiktuje a jeho platnost je ve standardní době stejná jako u běžného papírového receptu, tedy 14 dní.

Velmi zajímavý je vývoj technologií určených pro lékařské užití, kdy lékař záměrně pacientovi předepisuje technické zařízení či aplikaci (např. glukometr s Bluetooth připojením) kvůli konkrétnímu stavu a zajímají jej data systémem shromažďována. Do budoucna bude mít každý občan svoji elektronickou dokumentaci, která bude rovnocenná klasické papírové formě, na kterou jsou pacienti v ordinacích prozatím zvyklí. K této své dokumentaci bude mít neustálý přístup a bude kvalitněji informován o svém zdravotním stavu. Některé služby budou prováděny online. Občan požádá o recept elektronickou formou, lékař jej potvrdí a občan si jej vytiskne a nemusí navštívit lékaře. Občanům, kteří berou stejné prášky pravidelně přijde recept automaticky, případně i s upozorněním, že lék mu brzy dojde a měl by si zažádat/vyzvednout novou dávku.

Celá řada institucí, které se zabývají lékařskou, terapeutickou, psychologickou pomocí využívá při své poradenské činnosti sociální sítě. Nebývalý zájem je o on-line chatování (dopisování prostřednictvím internetu), kdy se ukazuje, že dopisování je pro lidi, kteří potřebují pomoci, mnohdy jednodušší než telefonní hovor, kde bariéra hlasu způsobí, že se lidé stydí o intimních problémech mluvit. Chatování je v současné době přirozenější a lidé se snadněji otevrou a svěří.

3 TVORBA DIGITÁLNÍHO OBSAHU

Tvorba digitálního obsahu

Abychom dokázali vytvořit digitální obsah, musíme ovládat základy textového nebo jiného editoru a umět v něm vytvořit dokument. Takovýto obsah následně vytisknout, odeslat či jinak reprodukovat. Snad všichni jsme schopni napsat SMS a odeslat ji správnému adresátovi. Také správně vyplnit elektronický formulář by neměl být pro nikoho zásadní problém. Naopak pomocí jednoduchých tabulkových procesorů si můžeme pomoci s výpočtem jednoduchých příkladů.

Za použití SMART telefonu nebo jiného digitálního přístroje běžně zvládneme pořídit fotografii, zvuk nebo video, případně vybrat vhodný nástroj pro jejich jednoduchou editaci. Vytvořený obsah umíme uložit a prezentovat dalším lidem.

Integrace a přepracování digitálního obsahu

Se získanými daty je nasnadě dále pracovat, integrovat je, propojovat a vytvářet tak nový digitální obsah. S jistou dávkou obratnosti lze vybírat adekvátní způsoby úpravy a vzniklá data následně prezentovat.

Autorská práva a licence

Je nutné si uvědomovat, že existují **licence** nebo-li přenositelné povolení či oprávnění k užívání textů, programů, fotografií, videí a dalšího digitálního obsahu a že použití obsahu v rozporu s licencí je nelegální, tedy trestné. Víme, jaký je rozdíl mezi „koupit“ a „ukrást“. Stejně tak chápeme význam **autorského práva** či-li pravidel pro ochranu a šíření duševního vlastnictví, za něž je třeba digitální obsah považovat.

Programování a informatické myšlení

V základu, informatika je věda zabývající informacemi a jejich zpracováním. Programování je vytváření počítačových programů a algoritmů, kterými lze vyřešit daný typ úlohy.

Pro snadnější orientaci v digitálním prostředí bychom měli chápat základní procesy digitálních technologií a učit se jejich efektivnímu ovládnutí. Jedná se například o vyhledávání a instalaci běžných programů a aplikací, využívání klávesových zkratk, schopnost poradit si s běžnými technogickými překážkami.

Magdalena a Tomáš

Magdalena od střední školy zbožňuje vše, co je francouzské – knihy, módu, poslouchá francouzský šanson i rap a tak, když se po maturitě rozhoduje, co dál a na vybrané vysoké škole neotevřou obor Francouzský jazyk pro evropský a mezinárodní obchod, rozhodne se odjet do vysněné Francie.

Přes stránky Student Agency najde francouzskou rodinu, která hledá au-pair. Mají jednoho dvouletého a jednoho pětiletého syna a jejich matka zpívá po pařížských kabaretech jako šansonierka. Nejprve Magdaleně agentura pomůže přes Skype s rodinou navázat první kontakt, obě strany jsou si sympatické a tak za pár dní hledá na SkyRadaru letenku v akci. Za 14 dnů od chvíle, kdy se rozhodla, že bude minimálně rok žít ve Francii, se online odbavuje na letišti Václava Havla v Praze. Po příletu se postupně zabydluje v novém domově, při té příležitosti zakládá blog o životě v Paříži a stejnojmenný instagramový účet. Sdílí tam své zážitky a hlavně svůj velký koníček – fotografie interiérů. Těch potkává při svých výletech s dětmi i bez nich do okolních ulic velké množství.

Po dvou měsících se ve své oblíbené kavárně seznámí s českým uměleckým sklářem Tomášem, který je ve Francii na stáži. Jejich vztah postupuje mílovými kroky, oba si velmi rozumí a tráví hodiny procházkami Paříží. Magdalena díky tomu poznává další nová místa a objevuje spoustu interiérů, které sdílí se svými

fanoušky. Její blog a instagram již dávno překonali hranici tisíce sledujících. Magdaleně to těší, ale neví, co bude dál, neboť konec jejího pobytu ve Francii se blíží. Tomáš jí nachází na pařížské Sorbonně online kurz pro interiérové designéry a motivuje ji, aby se do něj přihlásila. Ona to udělá a tak objevuje svět e-learningu a naplno pracuje na své vlastní tvorbě pod dohledem zkušených designérů. Mezitím se završuje její pobyt v Paříži. Tomášova stáž sice končí až za 6 měsíců, oba ale rádi létají, používají moderní vymoženky komunikace (Skype, Messenger, Instagram) a tak doufají, že tento čas rychle uteče a nic mezi nimi nezmění.

Po návratu Magdalena pracuje v Praze v malé kavárně, jejíž majitel znal již předtím její blog a tak ji prosí, zda by s malým rozpočtem trochu neoživila interiér – je přece odbornice. Magdalena udělá v kavárně pár jednoduchých změn a z interiéru je francouzský koutek, do kterého proudí noví zákazníci. Vše sledují také fanoušci na sociálních sítích a úspěch jejího instagramového účtu roste. Tomáš se vrací ze stáže a chystá velkou výstavu svých francouzských prací. Těsně před ní se mu ovšem zraní designér, který měl dát výstavě konečnou podobu. Tomáš, ale nezoufá – má přece Magdaleně. Ta za pár dní vytvoří z galerie úžasný prostor, kde se jeho skleněné figury a sošky krásně vyjímají. Blog i instagram tím žije a Magdaleně se po pár dnech začíná plnit e-mailová schránka nabídkami na předělání interiérů – tu restaurace, tady bytu a jedna z nabídek dokonce počítá s dvouletým kontraktem pro vytvoření konceptu sítě francouzských bageterií. Oba dva přemýšlí o tom, že by koupili starší chalupu a z ní pracovali z domova, což také do roka a do dne udělají. Mají tam svůj klid na práci a prostor, který je inspiruje. Díky sociálním sítím nemá Magdalena nouzi o zakázky a Tomáše těší, že může být se svou francouzskou múzou skoro celý den. Díky sociálním sítím a moderním technologiím tito dva našli sami sebe i práci.

NÁŠ PŘÍBĚH

JAK TO MÁM JÁ?

Nejsem velkým fandou digitálních technologií a často čekám velmi dlouho, než mě nějaká novinka přesvědčí. Dodnes preferuji papírové knihy, které "voní" a šustí, ikdyž mám doma čtečku Kindle. Ta přichází ke slovu jen v případě cestování.



Nemám ráda pocit, že musím být všem pořád k ruce a tak je můj telefon drtivou většinu času offline, často navíc v tichém režimu. Chci si sama určovat dobu a intenzitu, kdy budu okolnímu světu k dispozici.

V posledních letech jsem však díky práci z domova vpustila do svého života několik digitálních pomocníků, kteří mi usnadňují život a na které nedám dopustit. Jednak je to aplikace AdBlock, díky které odpadá otravná reklama na valné většině webů. Při práci ráda využívám TomatoTimer, pomocí kterého dělím čas na 25 minutové pracovní bloky a 10 minutové přestávky, kdy se mohu protáhnout, uvařit si čaj, projet sociální síť nebo se projít po zahradě. Prokrastinaci držím na uzdě s aplikací Pocket, která mi jakýkoliv článek uloží do chytrého telefonu a já se k němu můžu vrátit později, když bude příležitost (např.: při cestě metrem). S kolegy sdílím dokumenty z domova v Google Drive a pracuji na úkolech zadaných do online aplikace pro projektový management Freeloo. V telefonu mi nechybí také promakaná Záchranka, ikdyž doufám, že ji nebudu muset použít, dle mého by měla být základem digitální vybavy každého občana.

DigiSvět je pro mě velmi dobrým rádčem a inspirativním pomocníkem, rozhodně ale nechci, aby byl mým pánem.

Jana



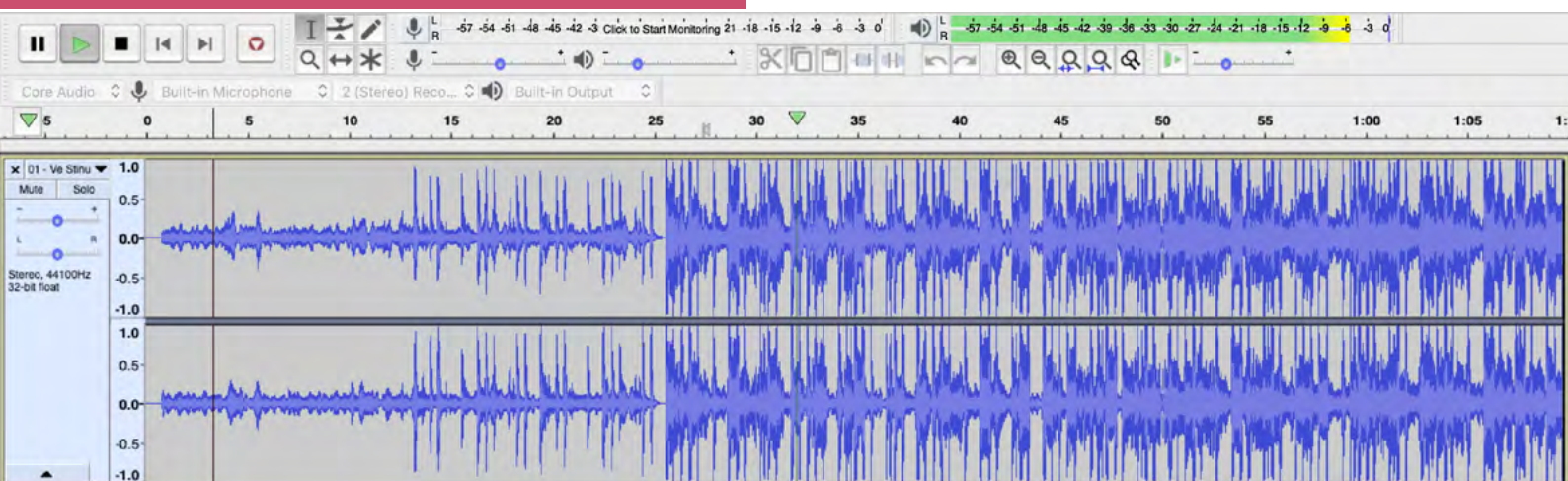
AUDACITY

Každý si občas potřebujeme zaznamenat nějakou zvukovou informaci, zajímavou písničku či rychlý nápad, který by psanou formou nešel zachytit. Ať už se jedná o mluvený komentář, zpěv či hudbu, k záznamu používám výhradně digitální záznamové zařízení. Pro pracovní nahrávky stačí mikrofon a záznamník v dnes již každém chytrém telefonu. Pokud nahrávám hudbu nebo chci mít nahrávku kvalitnější, použiji speciální nahrávací techniku a případně i samostatné studiové mikrofony.

Každá taková nahrávka se ukládá jako soubor v některém ze zvukových formátů. Nejčastěji používané jsou formáty WAV (úplný datový tok – v souboru je vše, co zachytí mikrofon) a MP3 pro komprimovaný datový tok – komprese v tomto případě znamená, že software z nahrávky odstraní pro naše ucho nevýznamné či nesyřitelné informace a celý soubor zabere díky tomu podstatně méně místa.

Málokdy se povede, že nahrávka je perfektní na první pokus. Většinou ale není nutné (a někdy ani možné) nahrávat znovu. Existují programy, ve kterých lze nahrávky upravovat a v mnoha případech i výrazně vylepšit. Jedním z takových programů je volně šiřitelný software Audacity.

Audacity umí pracovat s každou ze zvukových stop samostatně, lze také upravovat i více vybraných stop nebo všechny najednou. Nabízí knihovnu s mnoha efekty a jednoduché ovládání. Nevyžaduje tolik místa při instalaci. Je volně ke stažení pod GNU General Public License.



Redakční rada: Jaroslav Jindra, Jana Kubátová, Petr Klíma, Kateřina Špačková, Pavel Štáfek, Michaela Štáfková

DIGI zpravodaj 03