

STŘEDOŠKOLSKÁ ODBORNÁ ČINNOST

Obor č. 13: Ekonomika a řízení

Digitalizace v cestovním ruchu

Andrea Němcová
Jihomoravský kraj

Brno, únor 2023

STŘEDOŠKOLSKÁ ODBORNÁ ČINNOST

Obor č. 13: Ekonomika a řízení

Digitalizace v cestovním ruchu

Digitalisation in Tourism

Autor: Andrea Němcová

Škola: Gymnázium Brno, Křenová, příspěvková organizace

Kraj: Jihomoravský

Konzultant: Ing. Bc. Andrea Holešinská, Ph.D.

Brno, únor 2023

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem svou práci SOČ vypracovala samostatně a použila jsem pouze prameny a literaturu uvedené v seznamu bibliografických záznamů.

Prohlašuji, že tištěná verze a elektronická verze soutěžní práce SOČ jsou shodné.

Nemám závažný důvod proti zpřístupňování této práce v souladu se zákonem č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších předpisů.

V Brně dne 23. 2. 2023

Andrea Němcová

Poděkování

Ráda bych poděkovala své vedoucí Ing. Bc. Andrei Holešinské, Ph.D., která mi pomohla můj prvotní nápad přetvořit v hodnotnou práci s jasnými hranicemi a doprovázela mě po celou dobu testování a psaní.

Anotace

Ve své práci SOČ jsem se zabývala změnami v cestovním ruchu, které jsou spojené s digitalizací. Turisté místo papírové mapy raději používají své chytré mobilní telefony, ve kterých mají nainstalované mobilní aplikace. Cílem práce bylo tedy porovnat právě tři mobilní aplikace z několika úhlů pohledu. Během své práce jsem využila metodu komparační analýzy, za jejíž pomoci jsem srovnala jednotlivé prvky aplikací, ale i samotné aplikace mezi sebou. Díky výsledným tabulkám bude pro turisty, kteří jsou zahlceni výběrem z velkého množství aplikací, snazší si vybrat aplikaci podle jejich představ. Kromě doporučení pro turisty zmiňuji, kde se nachází prostor pro zlepšení v konkrétních oblastech aplikací.

Klíčová slova

Cestovní ruch; mobilní aplikace; digitalizace; komparační analýza

Annotation

In my work, I dealt with changes in the tourism industry associated with digitalization. Tourists prefer to use their smartphones with mobile apps installed instead of a paper map. The goal was to compare three mobile applications from different points of view. During my work, I used the method of comparative analysis to compare individual elements of the applications, as well as the applications themselves. Thanks to the resulting tables, it will be easier for tourists who are overwhelmed by the choice of many applications to choose the application according to their imagination. In addition to recommendations for tourists, I mention the potential for improvement in specific application areas.

Keywords

Tourism; mobile applications; digitalization; comparative analysis

Obsah

Úvod.....	7
Teoretická část	9
1 Cestovní ruch	9
1.1 Digitalizace v cestovním ruchu.....	9
2 Nejčastěji využívané technologie v cestovním ruchu.....	11
2.1 Chytré mobilní telefony	11
2.2 Internet	13
2.3 Globální polohový systém.....	14
2.4 Mobilní aplikace.....	14
Praktická část	15
3 Tři porovnávané mobilní aplikace	15
3.1 Kudy z nudy	15
3.2 Úžasná místa	16
3.3 Ven každý den.....	17
4 Průběh a výsledky testování	19
4.1 První část – souhrnné výsledky pro aplikace	21
4.1.1 Základní	22
4.1.2 Filtry.....	22
4.1.3 Výlety.....	22
4.1.4 Extra.....	23
4.2 Druhá část – TOP prvky.....	23
4.2.1 Nejvyšší počet bodů a jejich opakování	24
4.2.2 Nulové prvky	25
Závěr	26
Diskuze	26
Použitá literatura	27
Seznam obrázků a tabulek	28
Příloha 1: Tabulka s výsledky jednotlivých prvků	29
Příloha 2: testování aplikace Kudy z nudy	30
Příloha 3: testování aplikace Ven každý den	31
Příloha 4: testování aplikace Úžasná místa.....	32

ÚVOD

Digitální technologie mění svět a společně s ním i způsoby cestování. Dnes v ruce většiny cestovatelů nenajdete papírovou mapu, kompas ani busolu, ale světem tak oblíbený chytrý mobilní telefon. A v něm nainstalovaných mnoho mobilních aplikací v cestovním ruchu. Jejich klíčovou dovedností je informovat uživatele o aktuální situaci a zlepšovat jeho orientaci v neznámém prostředí. Aktuální doba nabízí celou škálu aplikací, které může uživatel využívat na svých cestách. Často bývá však oříšek vybrat přehlednou aplikaci s požadovanými funkcemi, bez reklam a dalších nepříjemností, které uživatele stojí čas i trpělivost.

Každá aplikace by měla sledovat požadavky uživatelů, jinak dlouho nezůstane na trhu. Z velkého množství mobilních aplikací tímto trychtýřem projdou pouze ty, které sledují trendy určované samotným zákazníkem. Kromě nesplnění výše uvedeného kritéria, bývá jejich úpadek také zapříčiněn schopnější konkurencí.

Hlavním cílem práce je porovnat tři vybrané mobilní aplikace v cestovním ruchu. Jsou to ***Kudy z nudy***, ***Úžasná místa*** a ***Ven každý den***. První výstup práce představuje zhodnocení kvality a funkčnosti jednotlivých prvků každé z nich. Druhá část, tvořící cíl práce, zahrnuje vzájemnou komparaci vybraných aplikací. Na základě výsledků komparace je vybrána jedna aplikace, která je doporučena uživatelům.

Struktura práce je rozdělena na tři hlavní části. Úvodní část představuje čtenáři samotné téma, popisuje cíl práce a její strukturu. Stručně prochází všechny tři části a jejich následné rozdělení do kapitol. Poté začíná část teoretická, nezbytná pro vysvětlení základních pojmů, úzce souvisejících s tématem práce a shrnutí informací týkajících se daného tématu. To pomůže k jeho pochopení. Je tvořena pomocí knižních a internetových zdrojů, doplněných znalostmi autora. Je rozdělena do dvou významných kapitol, které se dále člení na podkapitoly. První se zabývá definicí pojmu cestovního ruchu a je rozšířena o digitalizaci. Cestovní ruch je spojen s využíváním chytrých mobilních telefonů (tzv. smartphony), a proto se část druhé kapitoly s názvem *Nejčastěji využívané technologie v cestovním ruchu* zaměřuje právě na ně. I připojení k internetu je u většiny aplikací nezbytné, z tohoto důvodu nesmí zmínka o něm, stejně jako odstavec o globálním systému určování polohy (Global Positioning System, zkráceně GPS), v teoretické části chybět. V poslední podkapitole se zaměříme na mobilní aplikace, které jsou hlavním objektem celé práce. Poslední, tedy praktická část, představuje tři porovnávané aplikace. Na základě získaných poznatků je vytvořen seznam prvků (kritérií), pomocí kterých

jsou aplikace porovnávány. Pro přehlednost jsou spojeny do kategorií. Mezi prvky každé kategorie jsou rozděleny váhy podle jejich důležitosti, protože všechny nemají stejný význam pro běžného uživatele. Do závěrečného výstupu je umístěno shrnutí komparační analýzy ve formě dvou hlavních tabulek s výsledky porovnávání. První tabulka srovnává výsledky aplikací mezi sebou, plus jsou v ní zapsány mezivýsledky pro každou z kategorií. Druhá zaznamenává nejvýraznější prvky každé z aplikací. Práce dále obsahuje závěr, ve kterém je shrnuto naplnění cílů, popsaných právě zde v úvodu. Poslední část tvoří čtyři přílohy s tabulkami, které vznikly během testování aplikací.

TEORETICKÁ ČÁST

1 CESTOVNÍ RUCH

Cestovní ruch můžeme zjednodušeně definovat jako „pobyt mimo místo trvalého bydliště, sloužící k uspokojení určitých potřeb (rekreace, nové zážitky a dojmy, poznání nových lidí, profesní zájmy atd.)“ (Zelenka, Chylíková, Nunvář, 2002, s. 13). Více než na „hmotné potřeby“ (jídlo, ubytování, doprava) lidé kladou důraz na výše zmíněné dojmy, zážitky z navštívených atrakcí, sociální kontakt s místním obyvatelstvem nebo s přírodou. I přes velké množství zjednodušených definicí, neexistuje jediná univerzální. Naopak turisté cestovní ruch běžně nazývají slovy cestování nebo opuštění místa trvalého bydliště. Někteří si představí dovolenou u moře, ale tento pojem skrývá mnohem více. Cestovní ruch se podílí na celosvětovém HDP 9 % a vytváří 270 mil. pracovních míst (Šauer, Vystoupil, Holešinská, 2015, s. 11). Stal se globálním fenoménem s přesahem do mnoha dimenzí našeho života, což potvrzuje pandemie COVID-19 v roce 2020–2021, která výrazně omezovala naše životní potřeby. Není to pouze ekonomika, co živí ducha cestovního ruchu, své místo nachází například i v environmentálním, sociálním a kulturním prostředí.

1.1 Digitalizace v cestovním ruchu

Vnímání cestovního ruchu vypadá dnes zcela jinak, než jak si ho pamatují naši rodiče. Nové technologie mění dnešní pohled na cestování a otevírají možnosti, pro naše rodiče hůře dostupné. Tyto změny pocítují jak cestující, tak i samotní poskytovatelé služeb. Mění se způsoby, jakými turisté cestují. Nejsou tolik závislí na cestovních kancelářích. Cestování se stává mnohem snazší než dříve. Cestovatelé si mohou výlet sami zařídit během pár kliknutí z pohodlí domova. Nemusejí fyzicky navštívit cestovní kancelář, aby si zarezervovali svůj pobyt. Současní turisté během cestování disponují s řadou technologií, z nichž nejvyužívanější je chytrý telefon. Prostřednictvím mobilního telefonu, napojeného na internet, si koupí letenky, zaplatí ubytování nebo zjistí potřebné informace o destinaci (Sekyra, 2020, s. 13). Díky snadné obsluze a manipulaci s mobilním telefonem je pro turistu plánování výletů jednoduché. Mohou také pocítovat radost z ušetření poplatku, který by jinak zaplatili cestovní kanceláři či agentuře za zprostředkování. Na druhou stranu cestování bez cestovní kanceláře/agentury přináší více práce se zařizováním okolních potřeb (pojištění, transfer z letiště, komunikace s majitelem ubytování). To pro mnohé cestovatele znamená větší pocit zodpovědnosti a více stresu. I přesto stále roste počet těch, co cestují na “vlastní pěst“. Mladá generace turistů raději ušetří část peněz

za zajištění výletu bez cestovní kalendáře/agentury na další cestu či výdaje v destinaci, výměnou za více plánování a menší pocit bezstarostnosti.

Neustálé změny v digitálním prostředí přináší mnoho příležitostí i hrozeb. Pro výše zmíněné cestovní kalendáře/agentury znamená rychlý vývoj nutnost každodenního vytváření budoucích strategií, aby zůstaly na trhu. To stejné platí pro mobilní aplikace. Turisté si totiž mohou během plánování cesty vybrat z řady informačních zdrojů, které nahrazují potřebu cestovních kanceláří a agentur. Oblíbeným zdrojem jsou recenze ostatních cestujících na webových stránkách. Pokud ale turista nedůvěřuje informacím na internetu, budou pro něj hodnotné osobní rady a zkušenosti od přátel či známých (Sekyra, 2020, s. 14). V neposlední řadě atraktivní součástí dnešní doby jsou nepostradatelné sociální sítě. I zde můžeme čerpat informace od uživatelů námi sledovaných. Zde je potřeba si dát pozor na pravdivost doporučení, která občas nebývají založena na reálném kontextu. Může se jednat jednoduše o obchodní tah, ze kterého má uživatel podíl na zisku. Zatímco sociální sítě zažívají jakožto informační zdroj rozkvět, do pozadí se dostávají klasické cestovní kalendáře a agentury a jejich webové stránky, tištěné publikace turistických průvodců či mapy. Stále častěji jsou k vyhledávání informací využívána zařízení jako jsou počítače, tablety a chytré mobilní telefony.

Mezi uživateli smartphonů roste zájem o rychlou a bezplatnou komunikaci. To naznačuje oblíbenost aplikací jako jsou WhatsApp, WeChat či Facebook Messenger. Počet aktivních uživatelů těchto platforem hravě přesáhl počet uživatelů sociálních sítí. Populární aplikace Facebook Messenger má dnes 1,3 miliardy registrovaných uživatelů. Tyto aplikace jsou využívány ke komunikaci zákazníka se zaměstnancem poskytujícím služby cestovního ruchu. Ten, je přes zprávy schopný rychle odhalit jeho potřeby, požadavky a problémy, což činí komunikaci pro zákazníka efektivnější a buduje u něj silný osobní vztah. Firmy poskytující služby v cestovním ruchu zase mají možnost ihned reagovat na připomínky ze strany uživatelů a zamezit eskalaci prvotního problému (Sekyra, 2020, s. 14–15).

Jak je již výše zmíněno (Cestovní ruch), cestovní ruch splňuje předpoklad, že cestující opustí místo trvalého bydliště a vycestuje mimo své běžné prostředí. Chytré mobilní telefony ale mění tuhle skutečnost. Cestovatelé „unikající“ z místa svého běžného fungování, tak díky chytrému mobilnímu telefonu mohou snadno zůstat v kontaktu s domácím prostředím. Studie však dokazují, že cestující chtějí vyměnit svoje běžné prostředí, a tak omezují čas strávený na chytrých mobilních telefonech s internetovým připojením (Sekyra, 2020, s. 15).

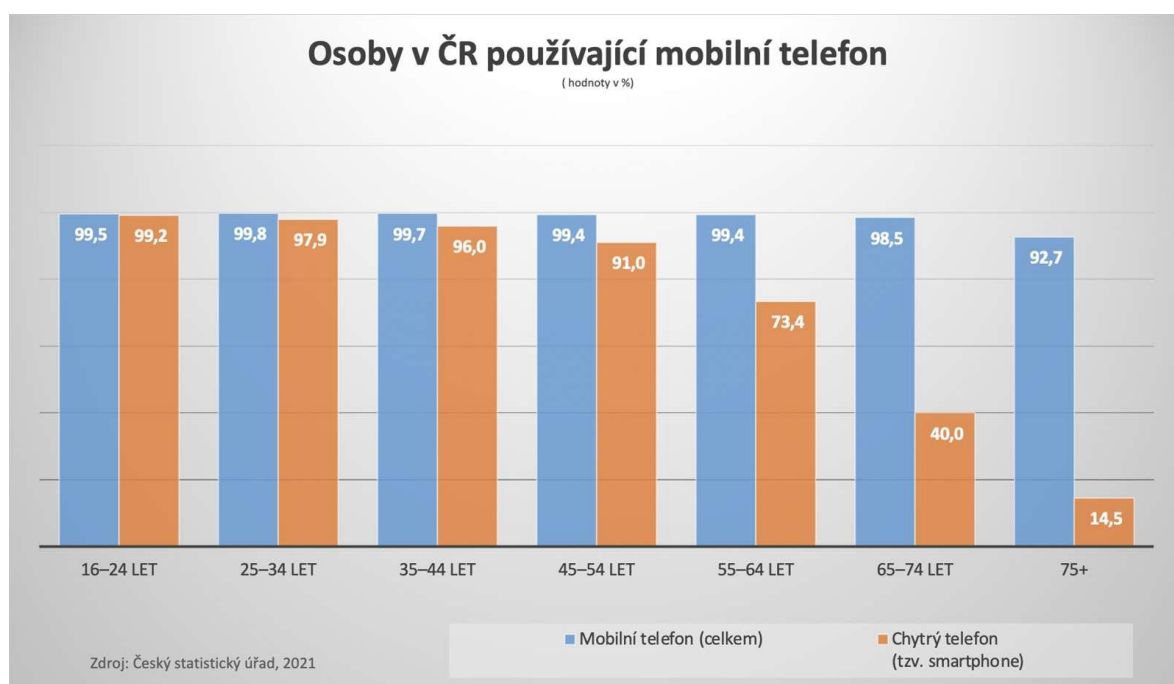
2 NEJČASTĚJI VYUŽÍVANÉ TECHNOLOGIE V CESTOVNÍM RUCHU

Během cestování se bez výjimek setkáte s pojmem chytré mobilní telefony (tzv. smartphony), internet, globální polohový systém (tzv. GPS) nebo mobilní aplikace. Tyto čtyři, na pohled odlišná slova, spolu úzce souvisí. Bez smartphonu byste si nemohli stáhnout mobilní aplikaci. Bez připojení k internetu by tato aplikace ve většině případů zcela nefungovala. A bez GPS, by mapa s určováním polohy ztrácela na významu. Proto je důležité vědět několik informací o každém z pojmů.

2.1 Chytré mobilní telefony

Chytré mobilní telefony neboli smartphony jsou mocný nástroj pro turisty, díky kterému mohou zůstat v kontaktu se svým domovem. Disponují mnoha technologickými funkcemi jako internetové připojení, schopnost stahovat a využívat softwarové aplikace nebo přijímat a poskytovat informace o poloze (viz Globální polohový systém) (Zelenka, Chylíková, Nunvář, 2002, s. 45). Vyvíjí místní znalost, které by turista dosáhl až po určitém čase, opakované návštěvě nebo rozšířením znalostí. To turistům navozuje v cizím prostředí pocit bezpečí. V roce 2010 byly chytré telefony označeny za klíčový nástroj pro cestování. Nejčastěji byly využívány za účelem vyhledávání trasy nebo místa na mapě. Smartphony však nejsou pouze mocným nástrojem pro turisty, hrají důležitou roli i pro celou společnost. Mění prostorovou a časovou „přítomnost“ osob, objektů, vozidel nebo informací (Dickinson, 2012, s. 91). Spojují lidi se vzdálenými uložišti informací s čímž souvisí častější nepřítomnost osob v aktuálním okamžiku. Výrazně stoupá doba strávená uživateli na mobilních zařízeních. Udržení pozornosti uživatelů se tak stává hlavním cílem všech producentů aplikací. Stejně jako cílit na masový trh. Potřeby lidí se ale s věkem mění a tím pádem se liší výskyt mobilních telefonů a smartphonů v rámci věkových kategorií (Obr. 1).

Obr. 1: Osoby v ČR používající mobilní telefon



Zdroj: mobilmania.zive.cz, 2021

Z grafu vyplývá, že do věku 54 let vlastní smartphone více jak 90 % osob v ČR. Od 55 let dále počet smartphonů klesá. Stejně tak se snižuje i procento uživatelů mobilních telefonů, ale to v porovnání s poklesem vlastníků smartphonů pouze nepatrně. Už v roce 2002 byla v ČR míra penetrace mezi 65 % a 70 % celého obyvatelstva (Zelenka, 2002, s. 44–45). Dnes má v ČR telefon každý vyjma 1 % obyvatelstva (Miksa, 2021).

Celkový chod softwarového vybavení každého chytrého mobilního telefonu umožňuje operační systém. Zároveň je zodpovědný za dostupné funkce a určuje kompatibilní aplikace, které může uživatel využívat. Výrobci mobilních zařízení si zvolí operační systém, který po nainstalování již nelze změnit. Je možný výběr z několika druhů, kdy se k nejvyužívanějším řadí iOS a Android (Sekyra, 2021, 17–18). Lze očekávat, že kromě změn v operačních systémech se brzy součástí smartphonů stanou například senzory vlhkosti, teploty nebo znečištění (Dickinson, 2012, s. 86).

2.2 Internet

Většina mobilních aplikací bez připojení k internetu zcela nefunguje. Proto je internet považován za neodmyslitelnou technologii v oblasti cestovního ruchu. Existují tři hlavní způsoby, jak se k internetu přihlásit:

- drátové (pevné) připojení,
- bezdrátové připojení,
- mobilní připojení (telekomunikační služby).

Drátové připojení je považováno za rychlé a spolehlivé. Výpadkům čelí pouze ojediněle, avšak u starších kabelů to tak striktně nebývá. Tento typ připojení vyžaduje spojení s telekomunikační sítí. Možné to je přes bývalé kabely telefonní linky nebo modernější optické kabely. V České republice telekomunikační síť provozuje společnost CETIN. Drátové připojení se dělí na DSL a optické připojení. DSL (Digital Subscriber Line = digitální uživatelská linka) je nejdostupnější technologií na našem území. Nevýhodou je sdílení připojení mezi více domácnostmi (tzv. agregace) a rozdílná rychlost při stahování a nahrávání. Rozlišujeme starší ADSL technologii, která se už téměř nepoužívá a novější a rychlejší VDSL. Optické připojení k internetu, založené na přenosu dat přes optické kabely, patří k jednému z nejrychlejších a nejspolehlivějších vůbec. Výhodou je velká rychlost šíření optických impulsů a překonávání vzdálenosti bez negativních dopadů. Nedochozí zde k agregaci připojení jako u DSL a rychlost nahrávání i stahování je stejně velká. Optické kabely v Brně používá např. firma UPC a v některých lokalitách O₂ (Lichnovský, 2022).

Bezdrátové připojení k internetu, známé spíše pod názvem Wi-Fi, funguje na principu vysílání rádiových vln, které jsou vysílány v různých frekvencích. Nejvíce využívané bezlicenční frekvenční pásmo, na které se může připojit jakékoliv chytré zařízení je 2,4 GHz a 5 GHz. Nevýhodou bezdrátového připojení je omezený dosah v řádech desítek metrů (Sekyra, 2021, s. 21).

Pro připojení se přes mobilní telekomunikační služby potřebujeme speciální SIM kartu. Telekomunikační služby lze obecně rozdělit na vícero generací. První generace je na rozdíl od následujících bez možnosti přenosu jiných než hlasových dat. Druhá generace nabízí přenos například SMS. Neúčtuje uživateli objem přenesených dat. Zákazník tím pádem zaplatí čas strávený na kanálu, což je velký handicap. Třetí generace umožňuje připojení mobilního

internetu pro mobilní zařízení. Následující generace urychluje datový přenos. Začíná se hovořit i o generaci páté, která má přinést několikanásobné zvýšení datové rychlosti. Včetně mobilních telefonů i v robotice nebo průmyslu (Sekyra, 2021, s. 22).

2.3 Globální polohový systém

Zkratka GPS, z anglického názvu Global Positioning System, je celosvětový navigační a polohovací systém, který využívá družice k určování polohy na zemi. Do roku 2016 byly dva veřejné systémy – NAVSTAR vlastníci ministerstvo obrany Spojených států a GLONASS, který provozuje Ruská federace. Přijímače pracující s oběma systémy najednou, mají výrazně přesnější informaci o poloze. V roce 2002 bylo na schůzi ministrů dopravy zemí Evropské unie schváleno financování projektu Galileo. Původně vytvořen pro státy Evropské unie, aby nebyly závislé na předchozích dvou systémech. Galileo však podporuje spolupráci s NAVSTAR a GLONASS a jejich společná kombinace napomáhá ještě větší přesnosti (Zelenka, Chylíková, Nunvář, 2002, s. 39).

2.4 Mobilní aplikace

Důležitou vlastností chytrých mobilních telefonů je právě instalace mobilních aplikací. Úkolem mobilních aplikací neboli naprogramovaného softwaru na míru pro určitou skupinu mobilních zařízení je poskytování mobilních služeb. Stejně jako smartphony byly přijaty za nástroj usnadňující cestování, mobilní aplikace považujeme za produkt cestovního ruchu. Chytrá zařízení a mobilní aplikace jsou nenahraditelnou součástí dnešního světa. Mají přístup k aktuálním informacím, údajům o poloze a využívají moderní technologie, které ulehčují cestování. Mobilní aplikace dělíme podle použití na logistické (aplikace sloužící k vyhledávání cest), relační (sociální sítě) a zábavné (sledování videí a hraní her) (Sekyra, 2021, s. 17). Pro tuto práci jsou právě logistické aplikace klíčovým předmětem.

PRAKTICKÁ ČÁST

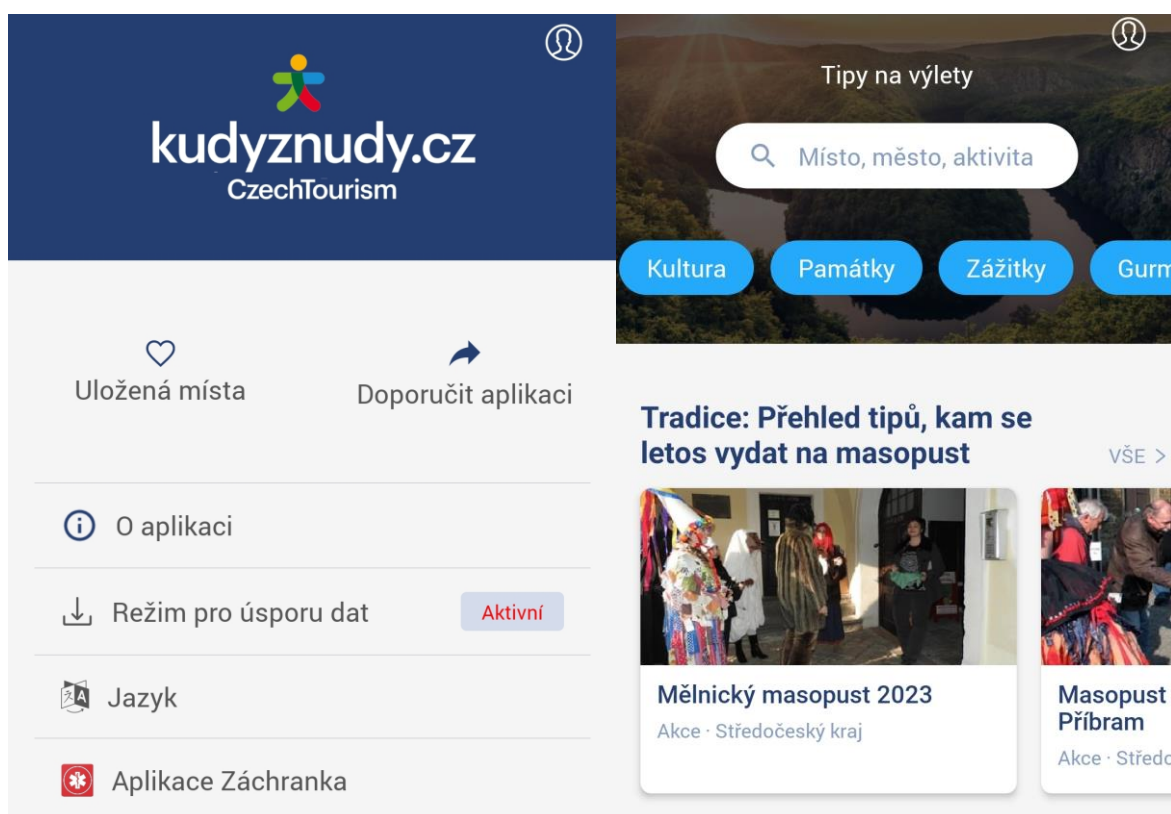
3 TŘI POROVNÁVANÉ MOBILNÍ APLIKACE

Za cíl práce bylo v úvodu stanoveno porovnání tří aplikací v cestovním ruchu – *Kudy z nudy*, *Ven každý den* a *Úžasná místa*. Následující tři podkapitoly se věnují jejich bližšímu představení. Každá se zaměřuje právě na jednu aplikaci. Poskytne její detailnější popis se základními informacemi, tedy co vše můžete v aplikaci najít. Dále se soustředí na konkrétní vlastnosti, které se vyskytují pouze ojedinele, a tak pro uživatele mohou znamenat velký přínos. Nabízí i náhled do samotné aplikace prostřednictvím obrázků z jejího prostředí.

3.1 Kudy z nudy

Jedná se o projekt agentury CzechTourism, která pomáhá českým podnikatelům zdarma zviditelnit jejich produkty. Ti mohou do aplikace vkládat své projekty, které se člení na aktivity (stálá turistická nabídka) a akce (krátkodobé s přesným termínem konání). Turista si tak může vybrat, jestli má zájem o výlet do přírody s navštívením památek nebo akci jako je výstava, festival nebo trh. Umožní mu to rychlejší a plynulejší vyhledávání, namísto probírání se nechtěnými nabídkami. Aplikace nabízí mnoho filtrů, které dále rozdělují nabídky podle konání, místa či druhu. Vyhledávání se tak stává efektivní. Po vybrání námi zvolené nabídky se rozbalí stránka se základními informacemi, obrázkem a mapou. Mezi zajímavější prvky, které se mohou uživateli hodit, řadíme graf s počasím, vzdálenost od MHD, jestli je vstup na atrakci/památku zpoplatněný (pokud ano, tak je uvedena cena), odkaz na webové stránky či Facebook dané akce a telefonní kontakt. Nabídku můžeme sdílet s přáteli/rodinou přes mnoho nabízených aplikací a výlet tak plánovat společně. Další zajímavou funkcí *Kudy z nudy* je režim pro úsporu dat, kdy dojde ke stažení míst, které jsme při vyhledávání označili značkou *Oblíbená* nebo *Navštívená*. To umožňuje fungování aplikace offline bez připojení k internetu. Některé funkce v offline módu nelze používat. Aplikace je dostupná v češtině, angličtině, němčině a nově i v ukrajinštině. Pro pár uživatelů se odkaz na aplikaci Záchranka stal životně důležitým. Díky němu si v prostředí bez signálu mohli přivolat pomoc. Tato funkce nevyžaduje vytvoření účtu. Pokud ale budete chtít sbírat během cestování odznaky, tedy nějakou formu digitální odměny za navštívení místa, a používat rozšířenou verzi aplikace, přihlášení bude nutností.

Obr. 2: Prostředí aplikace Kudy z nudy



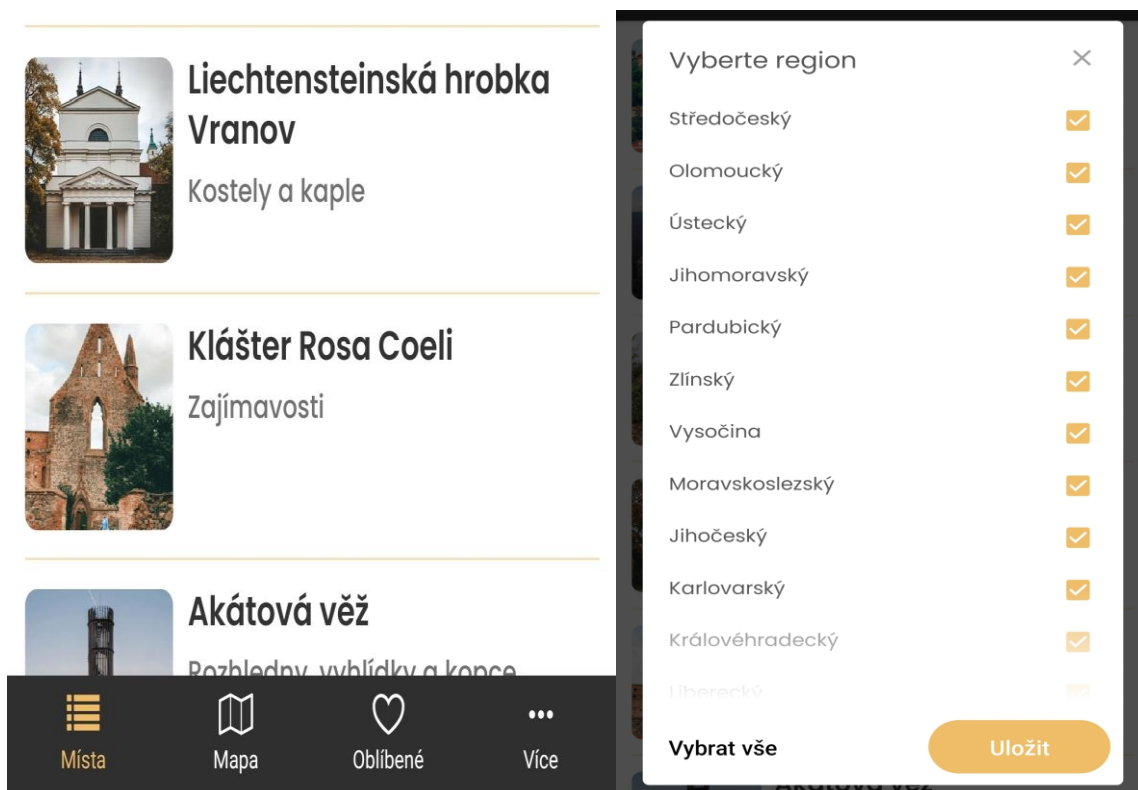
Zdroj: vlastní použití stažené aplikace Kudy z nudy, <https://www.kudyznudy.cz/>

3.2 Úžasná místa

Druhá aplikace má minimalistický dvoubarevný styl. Výrazné barvy jsou černá a oranžová. I obrázky nabídek jsou upraveny tak, aby se hodily do prostředí aplikace. Pokud hledáme inspiraci na nadcházející výlet, stačí zadat hledané heslo. Poté můžeme zahájit vyhledávání nebo pokračovat v upřesňování výběru pomocí nabízených filtrů. Prvním z nich jsou výlety, rozděleny do kategorií podle typu (zámky, vodopády, ubytování, větrné mlýny, vinice, ...). Dále určíme druh ubytování, pro koho je vstup vhodný, zda je volný/zpoplatněný a v neposlední řadě se dostaneme k výběru regionu. Všechny filtry urychlují proces vyhledávání „výletu na míru“. Dolní panel s tlačítky slouží k jednoduchému ovládní aplikace. Přes tlačítko *Místa* můžeme zahájit vyhledávání nabídek výletů, jehož celý proces byl popsán výše. *Mapa*, kterou lze používat hned v několika provedeních, leží hned o jedno místo vedle. Odlišujeme základní typ mapy, satelitní nebo terénní. Třetí tlačítko nás přesune do seznamu *Oblíbených*, kde se nachází místa námi v aplikaci označena srdcem. Poslední funkce na dolním panelu otevře

stránku *Více*. Zde je prostor pro zjištění podrobných informací o aplikaci, vytvoření uživatelského účtu nebo nového místa.

Obr. 3: Prostředí aplikace Úžasná místa



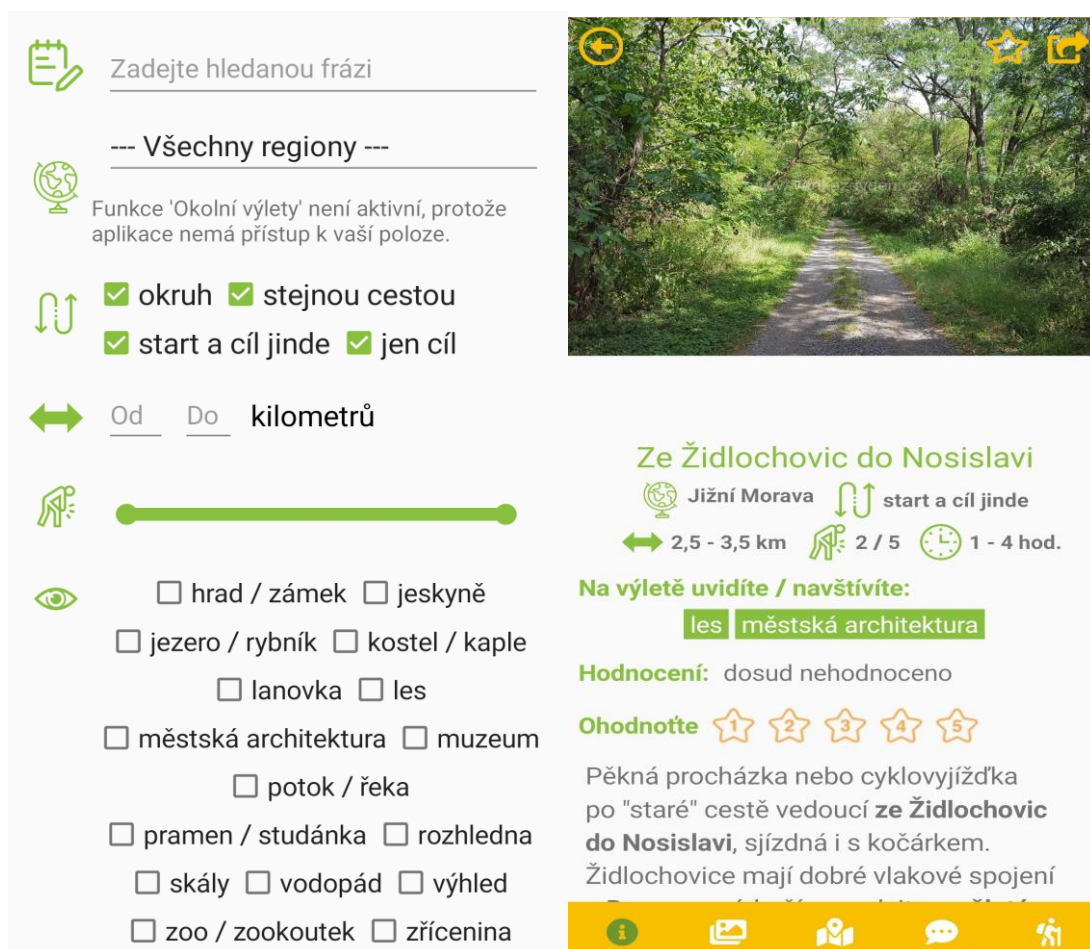
Zdroj: vlastní použití stažené aplikace Úžasná místa, <https://www.uzasnamista.cz/>

3.3 Ven každý den

Křiklavě žlutá barva jednoznačně vytváří uživatelův první dojem z aplikace. Dolní panel, který má nepochybně žlutou barvu, je stejně jako u *Kudy z nudy* členěn na *Seznam*, tedy potenciální místa k navštívení, *Mapu* a *Oblíbené*. Tlačítko *Více* je nahrazeno tlačítkem *Hřiště*. Má za úkol nalézt nejbližší dětská hřiště v našem okolí. Aplikace je tedy velkým pomocníkem pro rodiče s dětmi, kteří hřiště pravidelně navštěvují. Není to pouze pravá ruka rodičů, ale i turistů, co mají rádi vše na jednom místě. U každého výletu nalezneme obrázek, popis, ale i ukazatele náročnosti a časové délky. Můžeme si vybrat, jestli se chceme vracet stejnou cestou zpět nebo si vytvoříme okruh. Po přečtení všech informací k výletu je možné zobrazení nabídek v okolí. K výletu lze připojit komentář, hodnocení nebo ho sdílet. Kromě hledání pomocí zadané fráze,

můžeme vybrat region, požadovanou vzdálenost (tzv. kilometráž), náročnost nebo druh výletu. Jestli míříme prozkoumat hrad/zámek, muzeum, rozhlednu nebo dokonce zříceninu. Jednoduše prvek přidáme ke zbylým filtrům. Uživatelé na cestách může rušit požadavek související s *Odstraněním reklam* a *Hodnocením aplikace*, který se často zobrazuje při otevření aplikace. Tyto nedostatky vyřeší jednorázový poplatek pro trvalé odstranění reklam, jehož cena je 99,99 Kč. A tím, že aplikaci ohodnotíme.

Obr. 4: Prostředí aplikace Ven každý den



Zdroj: vlastní použití stažené aplikace Ven každý den, <https://www.venkazdyden.cz/>

4 PRŮBĚH A VÝSLEDKY TESTOVÁNÍ

Po výběru tří aplikací následovalo stanovení kritérií (v mém případě samotné prvky aplikací), které budou testování zahrnovat. Komparační analýzou jsem podle společných charakteristik prvků srovnáváním vytvořila čtyři kategorie: *Základní*, *Filtry*, *Výlety* a *Extra*. Ty sdružují konkrétní prvky se stejnou funkcí. První z kategorií obsahuje primární funkce aplikace. *Filtry* tvoří jednotlivé položky, které usnadňují vyhledávání podle našich představ. Nabídky s výlety pročišťují od těch, které naši vizi nesplňují. *Výlet* nám poskytne bližší popis námi vybrané nabídky. Díky němu se pravděpodobně rozhodneme, zda výlet podniknout či se poohlédnout jinde. Kategorie *Extra*, jak už sama podle názvu napovídá, skrývá prvky navíc. Tedy ty, bez kterých funkčnost aplikace není omezena. Ale během používání mohou být pro uživatele přínosné, což působí jako velké lákadlo.

Tab. 1 a 2: Dělení kategorií a jejich prvků

Základní	Výlet
Mapa s akcemi + čas. omezení	Obrázky
Mapa, nastavení typu	Filtry
Jazyk	Hodnocení
Funguje bez Wifi	Možnost ohodnotit
Seznam rozdělen do akcí a aktivit	Popis
Oblíbené	Přidat do oblíbených/uložit
Navigace GPS k instalaci	Sdílet dál
O aplikaci	Bez reklamy
Seznam míst	Trasa výletu v mapě
Žebříčky	Přidat komentář
Moje poloha	Výlety v okolí
Filtry	Vytíženost
Fráze	MHD
Region	Kontakty
Město	Navštíveno?
Kilometráž	Parkoviště
Náročnost	Bankomat
Změny v okruhu	Extra
Druh/kategorie	Dětská hřiště
Vhodné pro	Sbírání odznaků
Vstup volný/zpoplatněný	Aplikace Záchranka
Počasí	Doporučit aplikaci
	Navigovat
	Reklamy, možnost odstranění
	Možnost ohodnotit aplikaci
	Režim pro úsporu dat
	Vytvoření účtu

Dále jsem v rámci každé kategorie určila významnost prvků pro uživatele. Seřadila jsem jednotlivé prvky za sebe podle toho, zda se bez nich uživatel obejde, a jestli to omezí fungování aplikace, či nikoliv. Za účelem objektivnosti jsem požádala o pomoc další uživatele aplikací, kteří mi se seřazením (tedy významem) jednotlivých prvků pomohli. Tak jsem určila váhy. Analýzou jsem zjistila, jestli aplikace mají či nemají daný prvek, popřípadě ho mají pouze částečně. Za každou odpověď jsem si dosadila číslo (ano – 5, částečně – 3, ne – 0), které jsem následně vynásobila váhou daného prvku. Tento proces jsem zopakovala pro všechny prvky každé ze tří aplikací.

Výsledné hodnoty jsem zpracovala v tabulkách. První tabulka porovnává aplikace mezi sebou v jednotlivých kategoriích a podle celkového součtu bodů. Druhá tabulka zobrazuje nejkvalitnější prvky aplikací, což jsou ty, které získaly nejvíce bodů. Tento bodový zisk je ovlivněn váhami prvků. Proces rozdělování vah mezi prvky jsem vysvětlila o několik řádků výše. Pokud aplikace jeden prvek má a druhý chybí, nutně to nemusí znamenat, že bude mít stejný bodový zisk, v rámci těchto dvou prvků, jako aplikace, pro kterou platí opačný algoritmus. Tedy první prvek nenabízí, druhý naopak ano. Uvedeme si to na konkrétním příkladu.

Aplikace *Úžasná místa* nefunguje bez připojení k Wifi, ale nabízí svým uživatelům možnost ohodnotit aplikaci. *Kudy z nudy* to má přesně naopak. Přesto se jejich bodový zisk liší. Funkci bez Wifi byla přidělena váha 15 bodů. Pokud aplikace splňuje tento požadavek, body budou vynásobeny ještě číslem pět (15×5). Naopak pokud požadavek není splněn, číslo se násobí nulou a konečný zisk je stejně tak roven nule ($15 \times 0 = 0$). Pokud má aplikace prvek pouze částečně, váha se násobí číslem tři, takový případ ale mezi následujícími dvěma prvky nemáme. Možnost ohodnotit aplikaci nebyla uživateli považována za natolik důležitou, a proto nese váhu 2. Proces je stále stejný jako u prvního prvku (2×5 nebo 2×0).

Tab. 3: Změna výsledků s použitím vah (důležitosti) prvků

	Úžasná místa	Kudy z nudy
Ohodnotit aplikaci	10	0
Připojení bez Wifi	0	75
Součet bodů	10	75

Z tabulky vyplývá, že aplikace, které mají stejný počet funkčních a nefunkčních prvků, nemusejí skončit se stejným součtem bodů. Do hodnot zasahuje váha prvků, která čísla podpoří nebo jim naopak velkou hodnotu nepřidá. Tento jev vidíme v tabulce (Tab. 3: Změna výsledků s použitím vah (důležitosti) prvků) u součtu bodů. Přes na první pohled srovnatelné aplikace se jejich výstup zcela liší. Aplikace *Úžasná místa* disponuje 10 body, naopak *Kudy z nudy* 75 body. Důvodem je vyšší váha prvku, který aplikace s lepším dosaženým výsledkem na rozdíl od druhé má.

4.1 První část – souhrnné výsledky pro aplikace

Po ukončeném testování byly jednotlivé výsledky zaznamenány do tabulky. Bodový zisk aplikací je srovnán jak v celkovém součtu, ale také je rozdělen do čtyř kategorií, které stmelují prvky s obdobnou funkcí, jak bylo vysvětleno před několika málo odstavci (Průběh a výsledky testování). Bodové zisky prvků všech aplikací jsou zaznamenány v přílohách na konci práce (viz Příloha 1: Tabulka s výsledky jednotlivých prvků). Za účelem co nejspecifičtějšího zhodnocení a doporučení. Také aby byly viditelné rozdíly v bodovém zisku každé kategorie, které by jinak po součtu vymizely.

Jednoznačně nejlépe dopadla aplikace *Kudy z nudy*, která před *Úžasnými místy* zvítězila o více jak 400 bodů (viz Tab. 3). Proto by se mohlo zdát, že v každé kategorii bude mít jasný náskok. V *Základních* a *Extra* tomu tak opravdu je. Od zbylých dvou aplikací má v každé kategorii náskok více jak 100 bodů. Přesto kategorie *Filtry* ukazuje zcela jiné hodnoty. Zde se bodový náskok snížil o celých 90 % na pouhých 10 bodů. Z toho důvodu je důležité aplikace porovnat i v jednotlivých kategoriích, jinak by nám tento důležitý poznatek zůstal neodhalen. Zde se nejen změnilo pořadí aplikací, ale také se snížil bodový rozdíl mezi aplikacemi. Pouze v této kategorii platí, že výsledek všech tří začíná stejným stovkovým řádem (tedy 300). Rozdíl je pak minimální, když ho porovnáme s propastí, která vzniká mezi jednotlivými aplikacemi v dalších třech kategoriích. Aplikace *Ven každý den* má slibné výsledky v kategorii *Filtry*, kde drží první pozici o 40 bodů před *Kudy z nudy*, a *Výlety*. Naopak neobsahuje prvky navíc, které by se mohly zařadit mezi *Extra*. To potvrzuje pouhých 90 bodů. *Úžasná místa* jsou aplikace s velice stabilními výsledky. První tři kategorie se vždy pohybují nad 300 body. Výrazný pokles je, stejně jako u aplikace *Ven každý den*, spojen s prvky navíc, které nepřevažují.

Tab. 4: Výsledky porovnání aplikací mezi sebou

	Kudy z nudy	Ven každý den	Úžasná místa
Základní	480	250	350
Filtry	330	370	315
Výlety	470	375	395
Extra	410	90	155
Celkový součet	1690	1085	1215

4.1.1 Základní

Kudy z nudy má všechny prvky kategorie, to je hlavní důvod, proč obsazuje vedoucí pozici. Zbylým dvěma aplikacím chybí funkce bez Wifi. Jedná se o prvek uživateli dosazen na velmi významnou pozici. Ten utvořil největší bodovou propast. Dále nemají žebříčky a chybí jim dělení na akce a aktivity. Tyto funkce dohromady tvoří pouhých 10 bodů, proto nejsou hlavním důvodem velké ztráty, která je připisována funkčnosti aplikace bez Wifi. **Ven každý den** však dále pozbývá určování polohy a narozdíl od ostatních nemá vícero typů map, proto za **Úžasnými místy** zaostává o dalších 100 bodů.

4.1.2 Filtry

Zde jsou na tom všechny tři porovnávané aplikace velmi dobře. Bodování je napříč kategoriemi podobné, přesto funkce, které aplikace mají či nemají se podstatně liší. V aplikaci **Kudy z nudy** a **Úžasná místa** požadavky výletu upřesníte vybráním regionu, města a napsáním hledané fráze. Naopak kilometráž, obtížnost a změny v okruhu do filtrů přidat nelze. To dokáže jen aplikace **Ven každý den**. Aplikace má hodnotné prvky v této kategorii, a to ji staví do vedoucí pozice. Jedná se o výraznou aplikaci, co se filtrů týče. Všechny prvky zařazené do testování ovšem také nemá. Mohla by do své sbírky doplnit pro koho je vstup vhodný, za jakého počasí a zda je volný/zpoplatněný.

4.1.3 Výlety

Pouze **Kudy z nudy** se povedlo přesáhnout hranici 400 bodů. Příčinou necelé stobodové ztráty zbylých aplikací je chybění mnoha prvků. Informace k výletu neobsahují vytíženost, kontakty,

nejbližší zastávku MHD. Aplikace *Ven každý den* dokonce ani informace o parkovištích, bankomatech a možnost označení výletu za navštívený. Naopak obsahuje reklamy, což může být nepříjemností během jejího užívání. Za poplatek 100 Kč lze problém s reklamami vyřešit.

4.1.4 Extra

V kategorii *Extra* byl zásadní prvek s odkazem na Záchranku. Pokud ho aplikace měla, bodový zisk se zvýšil o celých 150 bodů. To se stalo v případě aplikace *Kudy z nudy*. Vysoká důležitost byla stanovena díky praktičnosti prvku. Pokud použijeme výraz „zachránce lidských životů“, nebudeme daleko od pravdy. V prostředí bez signálu totiž umí aplikace Záchranka velmi přesně určit polohu zařízení, díky čemuž je velká šance, že se záchranáři dostanou na místo včas. Druhým výraznějším prvkem je režim pro úsporu dat. Ten má stejně jako první prvek aplikace *Kudy z nudy*. Obsah zbylých prvků v aplikacích se velmi mísil a neosahoval výraznější výchyly. *Ven každý den* v porovnání se svými výsledky z ostatních kategorií a v porovnání se zbylými aplikacemi dopadla velmi slabě. Aplikace nabízí mapu s dětskými hřišti, což je malý bonus. Přesto ji to neposunulo na vyšší pozici.

4.2 Druhá část – TOP prvky

Jak bylo rozepsáno v minulé podkapitole (4.1), každá z aplikací dosáhla rozdílného počtu bodů v jednotlivých kategoriích – *Základní*, *Filtry*, *Výlety* a *Extra*. Z toho vyplývá, že v kategorii s vysokým počtem bodů musí splňovat vlastnictví většiny prvků. Podle poslední tabulky (Tab. 4) jsme zjistili, v jakých kategoriích mají aplikace silné stránky a osloví tím své uživatele, a kde je naopak prostor pro zlepšení a zdokonalení funkcí. V tu chvíli jsme se ale nezaměřili na konkrétní prvky, které tvoří samotné hodnocení aplikací. Vzhledem k odlišné důležitosti každého z prvků nám nadcházející tabulka ukazuje ty nejvýraznější a společně s nimi jejich bodové ohodnocení.

Tab. 5, 6 a 7: Nejvýraznější prvky každé aplikace + body

Kudy z nudy	Prvek	Body
TOP 1	Aplikace Záchranka	150
TOP 2	Mapa, nastavení map, typy	100
	Seznam míst	100
TOP 3	Moje poloha	75
	Fráze	75
	Region	75
	Město	75
	Obrázky	75
	Popis	75
	Navigovat	75
	Režim pro úsporná data	75
	Funkce bez Wifi	75

Ven každý den	Prvek	Body
TOP 1	Seznam míst	100
	Fráze	75
	Obrázky	75
TOP 2	Region	75
	Popis	75
	Kilometráž	60
TOP 3	Náročnost	60
	Mapa, nastavení map, typy	60

Úžasná místa	Prvek	Body
TOP 1	Seznam míst	100
	Mapa, nastavení map, typy	100
TOP 2	Fráze	75
	Region	75
	Město	75
	Obrázky	75
	Popis	75
	Navigovat	75
TOP 3	Druh/kategorie	50
	Filtry	50

4.2.1 Nejvyšší počet bodů a jejich opakování

Na nejvyšší příčce se jednoznačně umístil prvek *Aplikace Záchranka* se 150 body, který má pouze **Kudy z nudy**. O celých 50 bodů za ním zaostávají dva prvky – *Mapa, nastavení map, typy* a *Seznam míst*. Všechny porovnávané aplikace mají alespoň jeden z nich. U **Kudy z nudy** a **Úžasná místa** platí, že splňují oba. Doposud tedy platí, že se snižujícím se počtem bodů roste počet prvků, které na něj dosáhly. Mezi těmito dvěma údaji tedy platí nepřímá úměrnost. Dále se ale postupně snižující prvky nebudou lišit o 50 či 75 bodů, jejich hodnota bude postupně po 15, 10 nebo méně klesat k 0. Z tabulky (Tab. 3) je ale jasně zřetelné, že vysoké bodové ohodnocení získala pouze špička ledovce. Více jak 30 % prvků získalo 0 bodů, protože je aplikace nenabízí. Devět prvků dosáhlo na 75 bodů. Zde byl jejich výskyt u aplikací různý. Průměrně měla každá aplikace šest z devíti prvků a chybějící část se lišila. Bodový zisk následně klesal pouze po deseti bodech (60, 50, 40, ...). Popřípadě se snížil na pět bodů ze 30 na 25. Nejvíce prvků s bodovým ziskem vyšším či rovným 75 získala aplikace **Kudy z nudy**

(12), za ní s třetinovým výsledkem *Úžasná místa* (8) a v závěsu *Ven každý den* (5). Tato hodnota ukazuje počet nejkvalitnějších prvků aplikací, podle přidělených vah v rámci této práce.

4.2.2 Nulové prvky

Více jak 1/3 testovaných prvků všech tří aplikací nabývá hodnotu 0. Velkou část prvků totiž má pouze jedna z testovaných aplikací a zbylé dvě ne. Abychom byli konkrétnější je to téměř 13 prvků z celkových 47, které nemají právě dvě aplikace. Tyto prvky jsou tedy svým způsobem jedinečné, protože zatím nejsou mezi aplikacemi tolik rozšířené a často jsou to právě ty z kategorie *Extra*. Například prvky *Sbírání odkazů*, *Aplikace Záchranka* a *Režim pro úsporu dat* má pouze aplikace ***Kudy z nudy***. Naopak *Možnost ohodnotit aplikaci a odstranit reklamy* nemá, protože tyto prvky nabízí jen *Ven každý den*.

ZÁVĚR

Turisté čerpají v průběhu cestování informace především z mobilních aplikací nainstalovaných ve svých smartphonech. Dnes je uživatelům nabízen hojný počet mobilních aplikací a stále jsou vývojáři vytvářeny další. Díky tomu je reálné, že některá z aplikací bude splňovat turistovy požadavky. Často je ale turista zahlcen a neví, kterou aplikaci si má vybrat. Je pak mnohem náročnější najít aplikaci, která splňuje jeho představy a je zcela funkční. Cílem práce bylo najít právě takovou aplikaci mezi třemi porovnávanými (Kudy z nudy, Ven každý den a Úžasná místa). Za pomoci komparační analýzy byly stanovy kritéria porovnávání a pro zaznamenání a přehlednost výsledků byly vytvořeny tabulky.

Práce odhaluje, že by se aplikace měli více zaměřit na zprovoznění funkcí z kategorie Extra. Právě u ní byl zaznamenán opakovaný nedostatek a dvě aplikace zde zapisují méně jak poloviční bodový zisk v porovnání s předchozí kategorií *Výlety*. Velká část prvků, kterými disponovala pouze jedna z porovnávaných aplikací, byly právě prvky z této kategorie. Uživatelům je doporučeno sestavit si seznam priorit a podle těch vybrat jednu kategorii, která je pro jejich výlety nejzásadnější. Aplikace s největším bodovým ziskem v této kategorii bude pravděpodobně velmi dobře korespondovat s požadavky uživatele.

Z porovnávání jako nejuniverzálnější aplikace vychází Kudy z nudy. Napříč všemi kategoriemi má nadprůměrný bodový zisk. Tomu pomohla funkce Záchranka, která pro uživatele znamená pohodu během cestování a rychlé přivolání pomoci v případě nouze. Cíl práce byl tedy pro porovnávání splněn a aplikace s nejlepšími výsledky byla doporučena.

DISKUZE

Metoda hodnocení byla založená na určování vah prvků malým vzorkem uživatelů. V případě, že by se výsledky otestovaly větším množstvím uživatelů, kteří aplikace intenzivně

využívají, došli bychom k objektivnějšímu závěru. Do práce by bylo možné zapojit dotazníkové šetření. To by mohlo sloužit právě k určení vah prvků nebo ověření či vyvrácení výsledky testování. Popřípadě by se pilířem porovnávání mohlo stát více aplikací než tři, což by znamenalo ještě různorodější výsledky a větší počet dat ke zpracování.

POUŽITÁ LITERATURA

DICKINSON J. E., K. GHALI, T. CHERRETT, Ch. SPEED, N. DAVIES & S. NORRIDGE. *Tourism and the smartphone app: capabilities, emerging practice and scope in the travel domain: Current Issues in Tourism* [online]. Routledge Taylor & Francis Group, 2014, [cit.

2023-01-08]. Dostupné z: <https://doi.org/10.1080/13683500.2012.718323>. DOI:10.1080/13683500.2012.718323

SEKYRA, Radek. *Mobilní aplikace v cestovním ruchu* [online]. Plzeň, 2020 [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: <https://dspace5.zcu.cz/bitstream/11025/40154/1/Bakalarska%20prace%20-%20Radek%20Sekyra.pdf>. Bakalářská práce. Západočeská univerzita v Plzni, Fakulta ekonomická, Ústav managementu obchodních činností.

ZELENKA, Josef, Ivana CHYLÍKOVÁ a Libor NUNVÁŘ. *Informační a komunikační technologie v cestovním ruchu*. Hradec Králové: GAUDEAMUS Univerzity Hradce Králové, 2002. ISBN 80-7041-473-1

ŠAUER, Martin, Jiří VYSTOUPIL a Andrea HOLEŠINSKÁ a kolektiv. *Cestovní ruch. Učební text* [online]. Brno: Masarykova univerzita, 2015 [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: https://is.muni.cz/do/econ/soubory/katedry/kres/studijni_texty/cestovni_ruch_ePDF.pdf

MIKSA, Martin. Pouze 1 % obyvatel ČR stále nemá vlastní mobil. Smartphony už si oblíbili i senioři. *MobilMania.cz* [online]. 2021, [cit. 2023-01-08]. Dostupné z: <https://mobilmania.zive.cz/clanky/pouze-1--obyvatel-cr-stale-nema-vlastni-mobil-smartphony-uz-si-oblilibi-i-seniori/sc-3-a-1353422/default.aspx>

LICHNOVSKÝ, Tomáš. 1. díl: Jaký typ připojení k internetu zvolit?. *Geek Magazín* [online]. 2022 [cit. 2023-01-17]. Dostupné z: <https://www.czc.cz/geek/1-dil-jaky-typ-pripojzeni-k-internetu-zvolit/clanek#dratovepripojeni>

SEZNAM OBRÁZKŮ A TABULEK

Obr. 1: Osoby v ČR používající mobilní telefon	12
Obr. 2: Prostředí aplikace Kudy z nudy	16
Obr. 3: Prostředí aplikace Úžasná místa	17
Obr. 4: Prostředí aplikace Ven každý den	18

Tab. 1 a 2: Dělení kategorií a jejich prvků	19
Tab. 3: Změna výsledků s použitím vah (důležitosti) prvků	20
Tab. 4: Výsledky porovnání aplikací mezi sebou.....	22
Tab. 5, 6 a 7: Nejvýraznější prvky každé aplikace + body	24

PŘÍLOHA 1: TABULKA S VÝSLEDKY JEDNOTLIVÝCH PRVKŮ

	Úžasná místa	Kudy z nudy	Ven každý den
Mapa s akcemi + čas. omezení	0	25	15
Mapa, nastavení map, typy	100	100	60
Jazyk	0	20	0

Funguje bez Wifi	0	75	0
Seznam rozdělen do akcí a aktivit	0	5	0
Oblíbené	25	25	25
Navigace GPS k instalaci	30	30	30
O aplikaci	20	20	20
Seznam míst	100	100	100
Žebříčky	0	5	0
Moje poloha	75	75	0
Základní	350	480	250
Fráze	75	75	75
Region	75	75	75
Město	75	75	0
Kilometráž	0	0	60
Náročnost	0	0	60
Změny v okruhu	0	0	50
Druh/kategorie	50	50	50
Vhodné pro	15	15	0
Vstup volný/zpoplatněný	25	25	0
Počasí	0	15	0
Filtry	315	330	370
Obrázky	75	75	75
Filtry	50	50	50
Hodnocení	40	40	40
Možnost ohodnotit	10	10	10
Popis	75	75	75
Přidat do oblíbených/uložit	15	15	15
Sdílet dál	15	15	15
Bez reklamy	10	10	0
Trasa výletu v mapě	30	30	50
Přidat komentář	0	0	5
Výlety v okolí	40	40	40
Vytiženost	0	30	0
MHD	0	30	0
Kontakty	0	20	0
Navštíveno?	10	10	0
Parkoviště	20	20	0
Bankomat	5	0	0
Výlet	395	470	375
Dětská hřiště	0	0	20
Sbírání odznaků	0	20	0
Aplikace Záchranka	0	150	0
Doporučit aplikaci	0	50	0
Navigovat	75	75	0
Reklamy, možnost odstranění	0	0	30
Možnost ohodnotit aplikaci	40	0	40
Režim pro úsporu dat	0	75	0
Vytvoření účtu	40	40	0
Extra	155	410	90

PŘÍLOHA 2: TESTOVÁNÍ APLIKACE KUDY Z NUDY

Kudy z nudy	váha	ano	č	ne	Celkem
Mapa s akcemi + čas. omezení	5	x			25
Mapa, nastavení map, typy	20	x			100

Jazyk	4	x			20
Funguje bez Wifi	15	x			75
Seznam rozdělen do akcí a aktivit	1	x			5
Oblíbené	5	x			25
Navigace GPS map k instalaci	10		x		30
O aplikaci	4	x			20
Seznam míst	20	x			100
Žebříčky	1	x			5
Moje poloha	15	x			75
Fráze	15	x			75
Region	15	x			75
Město	15	x			75
Kilometráž	12			x	0
Náročnost	12			x	0
Změny v okruhu	10			x	0
Druh/kategorie	10	x			50
Vhodné pro	3	x			15
Vstup volný/zpoplatněný	5	x			25
Počasí	3	x			15
Obrázky	15	x			75
Filtry	10	x			50
Hodnocení	8	x			40
Možnost ohodnotit	2	x			10
Popis	15	x			75
Přidat do oblíbených/uložit	3	x			15
Sdílet dál	3	x			15
Bez reklamy	2	x			10
Trasa výletu v mapě	10		x		30
Přidat komentář	1			x	0
Výlety v okolí	8	x			40
Vytíženost	6	x			30
MHD	6	x			30
Kontakty	4	x			20
Navštíveno?	2	x			10
Parkoviště	4	x			20
Bankomat	1			x	0
Dětská hřiště	4			x	0
Sbírání odznaků	4	x			20
Aplikace Záchranka	30	x			150
Doporučit aplikaci	10	x			50
Navigovat	15	x			75
Reklamy, možnost odstranění	6			x	0
Možnost ohodnotit aplikaci	8			x	0
Režim pro úsporu dat	15	x			75
Vytvoření účtu	8	x			40

PŘÍLOHA 3: TESTOVÁNÍ APLIKACE VEN KAŽDÝ DEN

Ven každý den	váha	ano	č	ne	Celkem
Mapa s akcemi + čas. omezení	5		x		15
Mapa, nastavení map, typy	20		x		60
Jazyk	4			x	0
Funguje bez Wifi	15			x	0

Seznam rozdělen do akcí a aktivit	1			x	0
Oblíbené	5	x			25
Navigace GPS map k instalaci	10		x		30
O aplikaci	4	x			20
Seznam míst	20	x			100
Žebříčky	1			x	0
Moje poloha	15			x	0
Fráze	15	x			75
Region	15	x			75
Město	15			x	0
Kilometrůž	12	x			60
Náročnost	12	x			60
Změny v okruhu	10	x			50
Druh/kategorie	10	x			50
Vhodné pro	3			x	0
Vstup volný/zpoplatněný	5			x	0
Počasi	3			x	0
Obrázky	15	x			75
Filtry	10	x			50
Hodnocení	8	x			40
Možnost ohodnotit	2	x			10
Popis	15	x			75
Přidat do oblíbených/uložit	3	x			15
Sdílet dál	3	x			15
Bez reklamy	2			x	0
Trasa výletu v mapě	10	x			50
Přidat komentář	1	x			5
Výlety v okolí	8	x			40
Vytíženost	6			x	0
MHD	6			x	0
Kontakty	4			x	0
Navštíveno?	2			x	0
Parkoviště	4			x	0
Bankomat	1			x	0
Dětská hřiště	4	x			20
Sbírání odznaků	4			x	0
Aplikace Záchranka	30			x	0
Doporučit aplikaci	10			x	0
Navigovat	15			x	0
Reklamy, možnost odstranění	6	x			30
Možnost ohodnotit aplikaci	8	x			40
Režim pro úsporu dat	15			x	0
Vytvoření účtu	8			x	0

PŘÍLOHA 4: TESTOVÁNÍ APLIKACE ÚŽASNÁ MÍSTA

Úžasná místa	váha	ano	č	ne	Celkem
Mapa s akcemi + čas. omezení	5			x	0
Mapa, nastavení map, typy	20	x			100
Jazyk	4			x	0
Funguje bez Wifi	15			x	0
Seznam rozdělen do akcí a aktivit	1			x	0
Oblíbené	5	x			25

Navigace GPS map k instalaci	10		x		30
O aplikaci	4	x			20
Seznam míst	20	x			100
Žebříčky	1			x	0
Moje poloha	15	x			75
Fráze	15	x			75
Region	15	x			75
Město	15	x			75
Kilometráž	12			x	0
Náročnost	12			x	0
Změny v okruhu	10			x	0
Druh/kategorie	10	x			50
Vhodné pro	3	x			15
Vstup volný/zpoplatněný	5	x			25
Počasí	3			x	0
Obrázky	15	x			75
Filtry	10	x			50
Hodnocení	8	x			40
Možnost ohodnotit	2	x			10
Popis	15	x			75
Přidat do oblíbených/uložit	3	x			15
Sdílet dál	3	x			15
Bez reklamy	2	x			10
Trasa výletu v mapě	10		x		30
Přidat komentář	1			x	0
Výlety v okolí	8	x			40
Vytíženost	6			x	0
MHD	6			x	0
Kontakty	4			x	0
Navštíveno?	2	x			10
Parkoviště	4	x			20
Bankomat	1	x			5
Dětská hřiště	4			x	0
Sbírání odznaků	4			x	0
Aplikace Záchranka	30			x	0
Doporučit aplikaci	10			x	0
Navigovat	15	x			75
Reklamy, možnost odstranění	6			x	0
Možnost ohodnotit aplikaci	8	x			40
Režim pro úsporu dat	15			x	0
Vytvoření účtu	8	x			40