

## Digitální virtuální naučné stezky

V rámci projektu **Broadband Communication Office, ČR** vznikla analýza, které měla za úkol studovat **vliv rozšiřování vysokorychlostního internetu na hospodaření malých obcí**. Tato práce vedla k zajímavému závěru.

Přítomnost vysokorychlostního internetu jako takového není tím, co by přímo mělo vliv na hospodaření obcí. Tím, co ale život v obci ovlivňuje, mohou být **Služby s přidanou hodnotou**, (Value added services, VAS), které vysokorychlostního internetu využívají, resp. jsou jeho existencí podmíněny.

V rámci těchto aktivit byla vybrána první oblast služeb pro získání více podrobného pohledu, a touto oblastí jsou **služby pro podporu cestovního ruchu**.

### Princip

**Digitální virtuální naučná stezka** je postavena na **virtuálních bodech**, kterými jsou místa zastavení každé naučné stezky. Tyto **body jsou definovány svými souřadnicemi GPS a poloměrem kruhu**, který je kolem této souřadnice opsán.

Informační obsah bodu (nebo informační tabule v tomto bodě) je stahován na základě zjištění z měření GPS, že uživatel se v daném bodě nachází. Tento obsah je z několika zdrojů:

- **vlastní informace**, které jsou při tvorbě DVNS připraveny autorem DVNS
- **veřejné textové zdroje**, kterým jsou např. veřejně dostupné informace na webech jako je wikipedia
- **veřejné audiovizuální zdroje**, kterými jsou např. videa jiných návštěvníků publikovaná ve veřejném prostoru s právem pro nahlížení (např. YouTube)

**Informační tabule** naučných stezek jsou **lokalizovatelné** a tedy **uživatelé stahují pouze informace**, které se k danému místu nějakým způsobem vztahují

### Proč DVNS?

Odpověď je jednoduchá. Abychom i dobře, kdy všechno (nebo skoro všechno) lze stáhnout z webu, z Googlu nebo dalších zdrojů, byli motivováni k pohybu. Věříme, že bude více než užitečné, když takové informace bude možné získat pouze v místě, ke kterému se vztahují.

**A do něj budeme muset dojít.**

Spojíme tak **příjemný pohyb na zdravém vzduchu a neformální a zábavné „vzdělávání“**.

**DVNS** budou moci být i v místech, kde by z nejrůznějších důvodů nebylo možné postavit klasické informační tabule – např. u významných chráněných památek.

**DVNS** tak mohou fungovat téměř všude, ve veřejně přístupném prostoru, bez jakýchkoliv povolení, s výraznou flexibilitou svého obsahu.



## Digitální virtuální naučné stezky s aplikací **WalkIS**

Příkladem řešení pro digitální virtuální naučné stezky je aplikace **WalkIS** (Walk In Stories, Procházky do příběhů). Je to mobilní aplikace pro chytré telefony s **IOS** nebo **Android**. Využívá navigace **GPS** a stahuje si obsah ze **sítě mobilního internetu**.

V každém bodě procházky se **automaticky spustí vyprávění** (lidé docela neradi jenom čtou texty na informačních tabulích) k danému místu. Pro ty, si kteří vyprávění chtějí přehrát znovu, nebo jindy, je k dispozici off-line verze pod názvem **TalkIS**.

V každém místě je možné se podívat off-line na celou informační tabuli, kde jsou:

- **vlastní informace**, které jsou při tvorbě DVNS připraveny autorem DVNS
- **veřejné textové zdroje**, kterými jsou např. veřejně dostupné informace na webech jako je wikipedie
- **veřejné audiovizuální zdroje**, kterými jsou např. videa jiných návštěvníků publikovaná ve veřejném prostoru s právem pro přehrávání (např. YouTube)

**Informační tabule** naučných stezek jsou **lokalizovatelné** a tedy **uživatelé stahují pouze informace**, které se k danému místu nějakým způsobem vztahují.

V další verzi (již brzy) bude možné volat stiskem tlačítka na obrazovce právě tu informační tabuli (daného místa nebo dané procházky), která je nejbližší místu, kde se uživatel nachází.

Vyprávění mohou být nejen v češtině, ale také v angličtině, němčině a nebo polštině.

Aplikaci WalkIS si můžete stáhnout pro IOS v **App Store** a pro Android v **Google Play**.

Odkazy pro obě stahování najdete pomocí **QR kódu** na webu **www.walkis.cz**



**VIRTUÁLNÍ ASISTENT  
PRO PROCHÁZKY PO ČR**

**Informace:**

Email: [pavel@kreipl.cz](mailto:pavel@kreipl.cz)

Mobil: +420 602 330 864



**www.walkis.cz**