

Střední uměleckoprůmyslová škola sv. Anežky České
Tavírna 109, Český Krumlov, 381 01

Scénická a výstavní tvorba



Historický vývoj hraček Know-how

Rešerše k maturitní práci

Zpracovala:

Eva Cibulková

Anotace

- **Česky**

Tato práce s názvem Historický vývoj hraček a Know-how byla zpracována jako maturitní práce v rámci klauzur, SUPŠ sv. Anežky České, Český Krumlov, v období od 15.3. do 18.3. 2021.

Tato práce se skládá z dvou částí. První část se zabývá historickým vývojem hraček až po současnost. Druhá část je o významu pojmu Know-how a jeho použití.

- **English**

History of toys and Know-how is recherche made as maturita work within the klazura, SUPŠ sv. Anežky České, Český Krumlov, in time frame from 15.3. to 18.3. 2021.

This work consists of two parts. The first one describes the historical evolution of toys to the present time. The second part is about the definition of the term Know-how and its use.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto práci vypracovala samostatně s využitím poznatků získaných během studia na SUPŠ sv. Anežky České v Českém Krumlově a studiem odborné literatury a všechny citace a prameny jsem řádně vyznačil/a v textu. Veškerou použitou literaturu a podkladové materiály uvádím v příloženém seznamu literatury.

V Českém Krumlově dne 18. března 2021

Podpis:

Obsah

Úvod.....	5
1. Historický vývoj hraček.....	6
1.1. Historický vývoj hraček před 19. stol.....	6
1.2. Historický vývoj hraček od 19. století.....	8
2. Know-how.....	9
2.1. Význam.....	9
2.2. Rozdělení Know-how na segmenty.....	9
Závěr.....	12
Seznam použitých internetových zdrojů:.....	13

Úvod

Téma této maturitní práce společně s touto rešerší, pro SUPŠ sv. Anežky České, jsem si zvolila, protože hračky mě zajímají od malička. Nyní se zajímám spíše o technickou a vizuální stránku hraček, která je stejně tak fascinující jako hraní si s nimi, když jsem byla malá. V rámci toho by jsem se v budoucnosti chtěla živit mojí vlastní výtvarnou tvorbou a tak mě napadlo téma. Prostě a jednoduše proč nezkombinovat dvě věci, které mě baví a to umění s problematikou hraček.

Téma se zabývá, jak už říká název, historickým vývojem hraček a pojmu Know-how. V první části, která obsahuje mluvení o historii hraček pracuji s částmi a to „hračky před 19. stoletím“ a „hračky od 19. století“. Obě části obsahují stručný popis vývoje hraček, který byl vysoce ovlivněn celkovým vývojem společnosti. V druhé části se zabírám pojmem Know-how aneb co tento termín znamená a dále jak jde využít v praxi. Skutečné Know-how trvá velmi dlouho získat v nějakém kloudném celku, proto zde se zabývám hlavně obecnou částí. Přesto jsem se to snažila směřovat na mojí budoucí maturitní práci.

1. Historický vývoj hraček

1.1. Historický vývoj hraček před 19. stol

Hračky jako takové jsou staré jako lidstvo samo. Jen dnes si pod pojmem hračka představíme něco jiného. Například v pravěku děti své hračky mohly získat z figurek určených pro náboženské rituály. Hlavně si děti hrály s kusy dřeva, kamene a celkově jim dostupných materiálů té dotyčné oblasti. Tyto „hračky“, které jsou prakticky kdekoliv kolem nás si děti hledaly a vyráběly sami což můžeme vidět i dnes.

Věci, které již můžeme s nějakou dávkou jistoty nazývat pravými hračkami se vyskytují ve starověku. Již v Mezopotámii nacházíme hliněné tahací hračky, stolní hry nebo také panenky. Následně pak starověký Egypt, kde si děti mohly hrát s panenkami, které dnes mohou připomínat až akční figurky. Tyto figurky bývaly ze dřeva s připevněnými provázky pro možnost pohybu.



[1. ukázka]

dřevěná tahající hračka služebníka opracovávající kámen, Egypt (1300–1200 př. n. l.)

foto: Rob Koopman

Tento postupný vývoj hraček pokračoval po celém světě jako například v Číně (šachy, švihadlo, létající drak), Řecku (jojo, káča), Amerika (kachina – panenka),... V Evropě nastává zpomalení rozvoje se začátkem středověku. Během této doby se odehrávaly různé válečné konflikty, kvůli kterým se toho moc nedochovalo. Příkladem hračky v této době je archetyp rytíře. Ve 13. a 14. století se vyráběla plochá figurka rytíře na koni, která byla vyrobena z olova a cínu. Je to zřejmě předchůdce cínových vojáků.

Koncem středověku se výroba hraček rozvíjela a začala se specializovat. V Německu byla manufakturní výroba, kde se panenky vyráběly (tzv. Tocken /Docken). Začíná v této době rozvoz Německých hraček do celého světa. V průběhu renesance se rozvíjela výroba hraček pro dospělé. Tyto hračky byly spíše dekoracemi a dětem nezbylo než se na ně koukat.

V Holandsku či Anglii se vyráběly také dřevěné panenky, které byly nazývány Dutch Dolls. Okolo roku 1710 se při výrobě panenek používal porcelán. První panenky neměly v obličejích žádný výraz, vlasy měly plastické a různě barevné. V roce 1730 se začali vyrábět cínoví vojáčky, kteří jsou typickou hračkou 18. století. Nejdříve se vyráběla tato hračka v Norimberku a později se rozšířila i na jiná místa, jako je např. Švýcarsko.



[2. ukázka]

Cínoví vojáčky z Rakouské pěchoty sedmileté války (1757)

foto: Vojenský historický ústav Praha

1.2. Historický vývoj hraček od 19. století

19. století přineslo velký zlom ve vývoji od techniky až po umění, nastala průmyslová revoluce. Hračky se mohly vyrábět v masovém měřítku a tím i za nižší cenu, takže už si je mohli dovolit i méně majetné rodiny. Úkolem těchto hraček bylo stále co nejdříve připravit děti k dospělosti, design hraček se tedy spíše podobal zmenšenině světa dospělých, od panenek po parní lokomotivy.

Na přelomu 19. a 20. století přichází velký zlom v designu hraček. Objevují se skupiny ovlivněné uměleckým hnutím Arts and Crafts, které odmítají průmyslově vyráběné produkty. Příkladem skupiny, která se tímto inspirovala je česká skupina Artěl (1908–1935). Tato skupina tvořila moderní, ručně vyráběné, dřevěné hračky inspirované hlavně českými lidovými hračkami.

[3. ukázka]

Čert a Mikuláš, skupina Artěl

vyrobila: Minka Podhajská (1908)

foto: Uměleckoprůmyslové museum v Praze



[4. ukázka]

dnešní lidové loutky s původním vzhledem

vyrobil: P. Brand

Ve 20. století byla v dobách válek výroba hraček značně omezena, kvůli nedostatku surovin. Díky tomuto nedostatku, se mimo běžných, do té doby používaných surovin, začal používat plast. PVC vzniklo roku 1930, tak jak ho známe dnes. V této poválečné době vznikají, dnes již legendární a zároveň pořád velice oblíbené LEGO nebo Mattel a jeho panenka Barbie. Dnes máme trh na kterém můžeme najít všemožné hračky od klasických panenek po roboty.

2. Know-how

2.1. Význam

Know-how je hospodářský nehmotný statek a týká se výroby produktů, které nepodléhají patentům a licencím. Jinak jde označit jako podnikový plán, nebo úroveň promyšlenosti podniku.

Know-how bývá zpravidla popisováno jako souhrn vědomostí, odborných znalostí a zkušeností získaných na základě předchozího výzkumu, vývoje, pokusů, zkoušek, provozu a praxe vedoucích k optimalizaci vynaložených sil a prostředků při dosažení určitého cíle. Zjednodušeně řečeno, tedy „jak na to“. Know how je možné tvořit v různě dlouhých časových úsecích, dle náročnosti, např. půl roku až několik let.

2.2. Rozdělení Know-how na segmenty

Zde je v bodech všeobecně vysvětleno know-how a jako příklad používám můj případ výroby hraček:

VÝVOJ PRODUKTU

- **nápad**
Samotný nápad na nějakou výrobu hračky či jiného produktu.
- **teoretický vývoj**
Začátek - rozvíjení nápadu na vyrábění hračky. Upravování původního nápadu, aby byl například stravitelnější pro širší množství lidí (průzkum trhu). Přemýšlení o vhodném materiálu pro výrobu hračky, následně se zamyslet o času, jak dlouho bude trvat výroba samotná (zaschnutí materiálů k dalšímu použití, doba dovozu materiálu...). Tato fáze se týká hlavně zjišťování si informací nejen již zmíněných, ale také o hračkách, nebo jestli je myšlený materiál hygienicky nezávadný a dalších podrobností týkající se projektu.
- **praktický vývoj (výroba prototypu)**
Praktické vyzkoušení vytypovaného materiálu z teoretické části. Ověření teoretické části. V této části se můžeme v případě neúspěchu vracet zpět, v rámci minimalizace nákladů.

- **finanční náklady pro vývoj produktu**

Znamenání finančních nákladů k vytvoření představy o materiálových a finančních nákladech. K tomu postupně zjišťovat kolik času se na daném produktu stráví při výrobě. Finanční problematika dovozu materiálu (odkud je, náročnost apod.).

- **průzkum trhu**

Neustále si trh typovat a zkoumat (barevnost a měkkost materiálu, vzhled, srovnání názorů). Nejen jestli bude děti hračka bavit, ale zároveň kolik podobných produktů, jako ten co vyrábíme se na trhu nachází, v jaké kvalitě a cenovém rozpětí. Toto zkoumání má zajistit schopnost prosadit se mezi konkurencí na trhu.

- **průzkum materiálů (atesty, použitelnost, kvalita)**

Podrobné zjišťování detailů o použitých materiálech, jako je například neškodnost pro alergiky.

VÝROBA PRODUKTU (finanční pohled)

- **materiál**

Sledování kolik materiálu potřebujeme, cenu materiálu v přesnějších částkách.

Počítání s dopravou, poštovným a hlavně veškerými materiálovými náklady.

Promyšlení si slev na velké množství materiálu atd.

Neboli kolik materiálu, množství materiálu, dodací lhůty materiálu, zhotovení zásob.

- **časová náročnost**

V otázce výtěžku se zaměřuji na předpoklad, že na tom pracuji já, jako jediný člověk.

Je třeba mít představu, kolik si chci vydělat. Představu svého ohodnocení, jak

celkového, tak své pracovní hodiny. Zisk jsou peníze, které mi zbudou z prodeje

jednoho, nebo více produktů, po odečtení veškerých materiálových a ostatních

nákladů. Vydělením časem stráveným na výrobě vzniká hrubá mzda na hodinu. Z této

hrubé mzdy je dále nutné odvést sociální pojištění (24,8 %), zdravotní pojištění (9%),

zálohu na daň/daňové zatížení, které vystihuje citace:

„Vypočte se 15% (resp. 23% pro příjmy přes 141 764 Kč) z hrubé mzdy, od kterých se odečtou slevy na dani - sleva na poplatníka a na děti, případně slevy pro studenta

denního studia nebo na různé stupně invalidity.“ (www.kurzy.cz, 18.3. 2021)

Tyto hodnoty platí pro podnikatele. Pro zaměstnance platí odlišné podmínky.

- **všechna periferie/další náklady (učetnictví, doprava, energie,...)**

V čem je hračka zabalená a poslaná až po odvoz atd.

MARKETING

- **Propagace**

Jaký typ reklamy použiji (internet, noviny, časopisy), YouTube videa a obecně sociální sítě.

- **průzkum trhu (i zpětný)**

Prozkoumávání trhu v rámci rozšiřování a fungování podniku (například vytvoření dalších produktů). Zpětné vazby zákazníků úzce spojeny i, s propagací. Sledování konkurence, zlepšení produktu vzhledem k reakci zákazníka.

- **obchodní část/prodat výrobek (stanovení celkové ceny)**

Způsob prodeje výrobku e-shop, prodej na trzích, nabídnutí obchodníkům pro externí prodej, vlastní kamenný obchod. Tyto a mnoho dalších možností jdou bez problému kombinovat. Je třeba počítat s náklady pro vybraný typ obchodní činnosti, jako například zakoupení internetové domény.

Závěr

Při shrnutí poznatků, kterých jsme nabrali v každé části, tak nám z historie hraček vyplývá, že hračky zde byly a budou, ať jsou z jakéhokoliv materiálu. Děti si je vždy najdou a díky své fantazii si mohou z kusu klacku udělat například světelný meč, nebo cokoliv jiného. Píši z vlastní zkušenosti, Hračky se dají využívat jak k zábavě, tak k výuce, nebo k ovlivňování dětí od útlého věku. Využití je tedy spousta a naštěstí nejsou hračky jen pro děti, ale vlastně pro kohokoli.

V druhé části je rozebrán výraz Know-how z praktického pohledu mého zamýšleného projektu. Toto téma jsem rozdělila na přehledné části. Tyto části jsou vysvětlené a jak jsem již zmínila v úvodu, je to lehce orientováno na můj projekt výroby hračky s přípravou na její prodej. Doufám, že to pomůže nejen mně, ale i dalším lidem.

Seznam použitých internetových zdrojů:

HISTORICKÝ VÝVOJ HRAČEK

Hračky pro děti – jaké byly dříve a co je hitem dnes [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z: https://web.archive.org/web/20141129064042if_/http://blog.obchod-s-darky.cz/hracky-pro-deti-jake-byly-drive-a-co-je-hitem-dnes#.VHlqvp37SUK

Historie hraček [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z: <http://www.muzeumhracek-rk.cz/historie-hracek/>

Hra a hračka v životě dítěte [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/ph1itp/17820463>

Archeologové objevili hračky ze středověku [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z: https://brnensky.denik.cz/zpravy_region/archeologove-objevili-hracky-ze-stredoveku20080225.html

Hračka [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Hra%C4%8Dka>

100 let české hračky [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z: <https://www.czechdesign.cz/temata-a-rubriky/100-let-ceske-hracky>

Střípky ze sbírky – Artěl [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z: <https://www.puppets.cz/cs/aktuality/stripky-ze-sbirky-artel>

Museum hraček – Skašovská hračka [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z: <https://www.mecin.cz/mesto/turisticke-informace/muzeum-hracek/>

Husaři jedou [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z: <https://www.muzeum-pribram.cz/cz/skanzen-vysoky-chlumec/detail/husari-jedou/512/>

Dřevěné hračky, co možná nevíte [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z: <https://www.levnedrevenehracky.cz/drevene-hracky,-co-mozna-nevite/>

Historie dětských hraček. S čím si hrály děti v minulosti? [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z: <https://eurozpravy.cz/magazin/ke-schvaleni-historie-detskych-hracek-s-cim-si-hraly-deti-v-minulosti.69dbceba/>

History of toys [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z: <https://www.theschoolrun.com/homework-help/history-toys>

Toy [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Toy>

Evolution of Children's Toys [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z: <https://vocal.media/geeks/evolution-of-children-s-toys>

Toy [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z:
<https://www.britannica.com/technology/toy>

A brief history of toys [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z:
https://www.arts.unsw.edu.au/sites/default/files/documents/GERRIC_The%20Games%20People%20Play%20Pre-Reading%202020.pdf

Toys, Games, and Recreation [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z:
<https://mesopotamia.mrdonn.org/toys.html>

Interesting History of Dolls [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z:
<http://www.historyofdolls.com/>

Plastic Toys [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z:
<https://plastics.syr.edu/page.php?id=/essays/plastic-toys>

KNOW-HOW

Co je to know how? [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z:
<https://www.altaxo.cz/provoz-firmy/management/rizeni-podniku/co-je-to-know-how>

Know-how a jeho ochrana [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z:
<https://vedavyzkum.cz/dusevni-vlastnictvi/dusevni-vlastnictvi/know-how-a-jeho-ochrana>

KNOW-HOW [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z:
<https://coznamena.cz/know-how>

Know-how [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z:
<https://businesscenter.podnikatel.cz/slovnicek/know-how/>

Know-how [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z:
<https://cs.wikipedia.org/wiki/Know-how>

Business Plan Basics [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z:
<https://www.businessknowhow.com/startup/businessplanning.htm>

Mzdová kalkulačka 2021, kalkulačka čisté mzdy [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z:
<https://www.kurzy.cz/kalkulacka/mzdova-kalkulacka/>

OBRAZOVÉ PŘÍLOHY

1. Ukázka [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z:
<https://www.ancient.eu/image/6493/ancient-egyptian-toy/>
2. Ukázka [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z:
<http://www.vhu.cz/exhibit/rakouska-pechota-sedmilete-valky-1757/>
3. Ukázka [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z:
<https://www.czechdesign.cz/temata-a-rubriky/100-let-ceske-hracky>
4. Ukázka [online]. [cit. 2021-18-02]. Dostupné z:
http://www.skasov.cz/modules/tableadmin2/external/imageext_new.php?modal=true&image=WG9%2BY3N%2BcGFuZW5reXNtYXNlbG5pY2kuanBnfmdbhGVyaWV%2Bb2JyYXpla19jb3VudGVyfyEyNn5nYWxlcmllfjF%2BNTR%2Bb1k%3D&width=800&height=362