

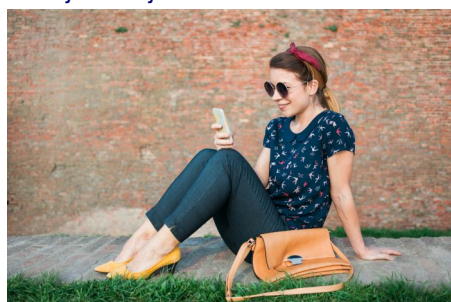
---

# Aplikace vás pošle DoPřírody! Student za ni sbírá ceny i pochvaly uživatelů

---

## Aplikace Michala Jakla vás pošle DoPřírody! Student za ni sbírá ceny i pochvaly uživatelů

„Chtěl jsem jako svůj bakalářský projekt vymyslet něco vlastního. Říkal jsem si, proč nevytvořit nějakou praktickou mobilní aplikaci,“ takto uvažoval Michal Jakl, student Přírodovědecké fakulty UK, nad tématem své práce. A dnes, téměř o rok později, si uživatelé chytrých mobilů mohou stáhnout jeho aplikaci DoPřírody! Díky ní snadno najdou cestu z rušných pražských ulic do klidu parků a další volně přístupné zeleně nejen v metropoli. Aplikace funguje také v angličtině, a tak ji oceňují i turisté.



Michal Jakl se výzev nebojí. Proto se rozhodl, že v rámci své bakalářské práce zkusí vyvinout vlastní aplikaci pro chytré mobilní telefony, i když měl do té doby zkušenost jen s programováním internetových stránek. „Chtěl jsem si to vyzkoušet, přestože jsem o programování pro Android nic nevěděl. Všechny potřebné věci jsem si musel nastudovat sám. Musel jsem vyzkoušet, které vývojové studio je nejlepší, pročíst spoustu diskuzních fór. Strávil jsem tím obrovské množství času. Celé jsem to dělal z velké části metodou pokus–omyl, ale zase jsem se u toho hodně naučil,“ vzpomíná absolvent oboru fyzická geografie a geoinformatika na PŘF UK, který v současné době pokračuje ve studiu v magisterském oboru kartografie a geoinformatika.

O tom, že to celé mělo smysl, se přesvědčil nejenom při obhajobě bakalářské práce, ale také přímo z pozitivních ohlasů uživatelů aplikace. Navíc ho za jeho práci vyznamenal i rektor UK, když mu začátkem března udělil Cenu prof. RNDr. Jaroslava Heyrovského pro nejlepší absolventy přírodovědných oborů. O pár dní později Michal uspěl rovněž na mezinárodní studentské soutěžní konferenci GISáček, kde se prezentují studenti geověd ze zemí visegrádské čtyřky. Jeho bakalářská práce byla ve své kategorii vybrána jako druhá nejlepší.



Vyvíjení aplikací ho natolik pohltilo, že už během práce na projektu DoPřírody! začal programovat další. Velmi populární je jeho aplikace Tézetka, která je určena sběratelům turistických známek a vizitek. Obdobně vyvinul i aplikaci pro sběratele pamětní ražby. Jeho ŠerLok zase umí zaznamenávat polohu člověka v terénu a odesílat ji v reálném čase na internet. Lidé, kteří mají přístupové údaje, pak na mapě přesně vidí, kde se turista v daný moment pohybuje. „Kdybych třeba šel někam do divokých hor a rodina by o mě měla strach, dal bych jim odkaz, aby přesně viděli, kudy šlapu. Aplikaci jsem upravil i pro pochodový Závod tří vrchů, kterého se sám účastním už od svých patnácti. Díky aplikaci diváci mohou sledovat, kudy závodníci bloudí. Někdy je to docela legrace. Pomáhá to také organizátorům závod vyhodnocovat. Aplikace by se dala snadno přeprogramovat i pro další orientační běhy a pochodové závody, kdyby měl někdo zájem,“ podotkl.

Mnoho fanoušků si získala i Michalova geolokační hra Real world RPG, kterou vzhledem k tomu, že se hraje v reálném světě, někteří hráči přirovnávají k dnes tak populárním pokémonům. Autor však namítá, že v Real world RPG toho na hráče čeká mnohem víc než jen lovení potvor – hráč si totiž vytvoří postavu, třeba elfa, trpaslíka nebo trola, se kterou pak vyjde ven do skutečného světa, v němž bojuje s různými protivníky, sbírá předměty, zbraně, vylepšuje svou postavu, plní různé výzvy a setkává se s dalšími hráči. „Hra nutí lidi hodně se hýbat, dojít pět set metrů ve hře znamená dojít pět

set metrů i ve skutečnosti. Někteří hráči už kvůli tomu nachodili stovky kilometrů. Začnou hrát v deset večer a do tří do rána běhají po městě. Je úžasné, že je to tak baví,“ usmíval se Michal.

Hráči navíc mají velký vliv na to, jak se Real world RPG vyvíjí, Michal všechny jejich relevantní postřehy a připomínky do aplikace zpracovává. Proto je to dnes také jeho největší projekt. Zpětně však lituje, že hru neprogramoval od počátku v angličtině, projevili o ni totiž zájem už i hráči z Jižní Ameriky, USA, Ruska nebo Filipín, jenže čeština je pro ně nepřekonatelnou překážkou. A jak Michal upozorňuje, předělat celou hru do jiného jazyka by bylo tak náročné, že na to dosud kvůli nutné údržbě a rozvoji systému nenalezl dostatek času.

Talentovaný student prvního ročníku navazujícího studia se chystá zpracovat nové téma i ve své diplomové práci. Tentokrát se inspiroval v národním parku České Švýcarsko. „GIS správce národního parku mi říkal, že by tam rádi vytvořili různé interaktivní naučné stezky, ale že je mimo jiné problém v tom, že ve skalních městech není ani mobilní signál, ani signál GPS. Začal jsem se proto zabývat inerciálními navigačními systémy,“ prozradil.

Cílem jeho práce je vytvořit systém, který by dokázal ze známé výchozí polohy člověka dopočítávat jeho aktuální polohu, i když je mimo jakýkoli signál. „Kdyby se podařilo takový systém vytvořit, měl by velký potenciál k využití například ve skalních městech, jeskyních nebo v metru a nákupních centrech, kde také nebývá moc dobrý signál. Dala by se pak vyvinout řada aplikací, u nichž není potřeba GPS ani signálu, navíc tato metoda navigace je energeticky úspornější,“ vysvětlil Michal. „Uvidíme, jak to dopadne. Třeba zjistíme, že to nejde, ale i to, když někdo vyzkouší slepou uličku, je přece vědecký pokrok.“

Všechny Michalovy aplikace jsou pod odkazem <http://1url.cz/atkcP> zdarma ke stažení na portálu Google Play. Můžete si je tedy sami vyzkoušet a třeba přispět k jejich rozvoji cennou připomínkou či nápadem.