

Vývoj a prvý rok nového Webu umenia

Prvé záznamy Centrálnej evidencie diel výtvarného umenia (CEDVU) boli v databáze CDS/ISIS zapísané v roku 1993, jeho webová nadstavba bola spustená v roku 2002. V roku 2008 nahradilo už dosluhujúce CDS/ISIS nové softvérové riešenie ISG CEDVU, postavené na Java a open source technológiách. V roku 2010 nasledovalo spustenie jeho nadstavby – online katalógu diel slovenských zbierkotvorných galérií pod názvom Web umenia. Už o tri roky neskôr sme sa začali obzerať po ďalších možnostiach vývoja Webu umenia, pre ktoré nestačili len ďalšie „človekodni“. Outsourcovaný vývoj sme nahradili vývojom v rámci vlastného tímu, nový Web umenia sme spustili v polovici roka 2015.

Prehľad míľnikov CEDVU a jeho webovej nadstavby ukazuje, ako sa skracujú intervaly zmien. Zatiaľ čo zmena základnej technologickej architektúry CEDVU prebehla jedenkrát v rámci 15-ročného intervalu (ak nepočítame prechod z analógovej podoby na kartotečných lístkoch do elektronickej), webová sa za ten čas zmenila hneď dva krát – prvýkrát po ôsmich rokoch, druhýkrát po piatich. CEDVU ako *backend* systém pre správu zbierok určený hlavne zamestnancom galérií je vzhľadom na svoju komplexnosť (a z toho vyplývajúce finančné náklady) odolnejší voči zmenám, Web umenia ako *frontend* určený verejnosti je vo vývoji ohybnejší. Väčšinu jeho obsahu tvoria dáta preberané z CEDVU: záznamy o zbierkových predmetoch galérií a autoritné záznamy sú *harvestované* cez OAI-PMH protokol, digitálne snímky vo vysokom rozlíšení sú dotazované z image servera. Aj preto je jeho vývoj o niečo jednoduchší a môže sa viac zamerať na intuitívnosť vyhľadávania, responzívnosť webdizajnu a prispôsobovanie sa novým vývoji webových technológií.

Spomínané zmeny sa netýkajú len trendov vo vývoji IT a webu. Svoj význam má aj inštitucionálna zmena (podpora veda, filozofia voľného prístupu k zbierkam, rozširovanie počtu zamestnancov v rámci oddelenia), zvyšovanie kvality digitalizácie (projekt *Digitálna galéria*), alebo tvorba vlastného obsahu. Tento príspevok stručne zhrnie proces vzniku nového Webu umenia z pohľadu vývoja softvéru a organizačného *setupu*, predstaví nové funkcie, prvky a zhodnotí prvý rok od spustenia v číslach.

Open-source, agile vývoj, lab.SNG

V úvode spomínané rozhodnutie presunúť kompetencie vývoja na vlastný tím vplynulo z predpokladu, že rozšírenie nášho Oddelenia digitálnych zbierok a služieb o pozíciu vývojára nám umožní efektívnejšie využiť finančné zdroje a zachová väčšiu časť skúseností z vývoja online katalógu. Doterajšie skúsenosti sme síce preniesli aj do nového Webu umenia, ale išlo skôr o skúsenosti na všeobecnej úrovni (štruktúra webu, základné funkcie, propagácia na sociálnych sieťach), nie na úrovni vývoja softvéru a zdrojového kódu. Ten bol nám bol síce aj v prípade starého Webu umenia sprístupnený, ale naše rozhodnutie pokračovať vo vývoji vlastnými silami nebolo viazané na pokračovanie vo vývoji webu na rovnakej platforme.

Sprístupnenie zdrojového kódu a využitie open source komponentov vo vývoji je krok, ktoré treba spraviť hneď na začiatku. V našom prípade sa tento prístup prirodzene usadil vďaka novej posile – vývojárovi Igorovi Rjabininovi, rovnako ako pokračovanie vo vývoji s využitím open-source komponentov (základom starého Webu umenia bol content management systém Liferay, nový Web umenia je postavený na frameworku Laravel). Nový Web umenia tak bol po určitom čase od začiatku vývoja dostupný na Githube (webová služba pre hosting repozitárov, verzionovanie a správu zdrojového kódu) a postupne odrážal zmeny v zdrojovom kóde.

Zverejňovanie zdrojového kódu je rovnako dôležité ako spôsob vývoja softvéru. Ešte donedávna bol klasikou „waterfall model“ – vývoj softvéru daný postupnosťou krokov (sekvenčnosťou – postupným prúdom smerom na dole): príprava koncepcie, analýza, dizajn, samotný vývoj, testovanie, implementácia a správa systému¹. Tento spôsob vývoja často sprevádzajú objemné funkčné špecifikácie – dokumenty, ktoré presne určuje aké funkcie musí systém alebo jeho komponenty vykonávať, aké sú procesy, atribúty... Tento model a typ dokumentu ako základ vývoja je dôležitý pre vývoj koplexnejších systémov, ale má aj svoje nevýhody: akékoľvek rozdiely v samotnom vývoji softvéru oproti funčkej špecifikácii predlžuje a predražuje vývoj. V našom prípade sme prirodzene pokračovali vo agile vývoji, ktorý sme poznali už z vývoja starého Webu umenia v spolupráci s firmou EEA. Podľa definície je základom agile vývoja prispôsobovanie vývoja okolnostiam, časté a rýchle zverejňovanie nových verzií a neustále vylepšovanie².

V prípade nového Webu umenia má agile vývoj takúto podobu: zosumarizovanie funkcií, ktoré budú aj naďalej tvoriť základ Webu umenia, ich interné a externé vyhodnotenie (prostredníctvom dotazníka), výber SW komponentov (napr. výber platformy pre fulltextové vyhľadávanie), naplánovanie fáz vývoja na beta verziu (v podobe mikrostránky k výstave Dve krajiny³) a „produkčnú“ verziu, pravidelné plánovacie stretnutia, kde sú práce zadelené do úloh („kartičiek“ zaznamenaných v systéme pre sledovanie úloh JIRA), ich posúvanie v stavoch („Otvorené“, „Vo vývoji“, „Vyriešené“ a „Uzavreté“) a ich plánovanie v rámci iterácií (vymedzených časových úsekov, pre ktoré sú naplánované konkrétne úlohy).

¹ https://en.wikipedia.org/wiki/Waterfall_model

² https://en.wikipedia.org/wiki/Agile_software_development

³ <http://dvekrainy.sng.sk/>

Spomínané stretnutia sa netýkali len vývoja softvéru v rámci interného tímu. Do širších planovacích stretnutí bolo zapojení aj vedúci pracovníci – vedúca oddelenia CEDVU a digitálne zbierky Jana Bahurinská a vedúca Úseku výskumu a rozvoja Mária Bohumelová. Vývoj bol tak naviazaný priamo na vedenie galérie a zosúladený s jej poslaním (čoho výsledkom je napríklad sprístupnenie digitálnych snímok voľných diel na voľné stiahnutie). Postupne sa v rámci tímu profilovali ďalšie kompetencie – napríklad za štruktúru, obsah webu a základný návrh používateľského rozhrania bol zodpovedný Lukáš Štepanovský, grafický dizajn webu pripravuli Braňo Matis a Pavlína Morháčová z Oddelenia marketingu SNG.

Už pri začiatkoch vývoja v rámci nášho vlastného tímu sme začali používať označenie lab.SNG – značku, ktorá bude najmä smerom navonok komunikovať rozhodnutie galérie udržiavať si svoj vlastný tím pre vývoj nielen Webu umenia, ale aj ďalších projektov (jeden z nich predchádzal ešte novému webu – Audiosprievodca Soundwalk Strážky⁴).

Vyhľadávanie, nové prvky webu a obsah

Spomínaný dotazník ako spôsob vyhodnotenia starého Webu umenia používateľmi bol jedným z prvých krokov pri plánovaní nového Webu umenia. Napriek tomu, že nebol vykonaný na reprezentatívnej vzorke (vyplnilo ho 101 respondentov) priniesol viaceré pohľady, ktorými sme sa riadili aj pri rozhodovaní v tom, ktoré funkcie a prvky zahrnúť do nového webu a v akej podobe.

Potvrdil sa tak predpoklad, že najväčšia časť návštevníkov prichádza na web s cieľom získať prehľad o dielach konkrétneho autora (58 % respondentov), nájsť konkrétne dielo a podrobnosti o ňom (54 % respondentov) a objavovať neznáme diela (48 %). Vzhľadom na pôvodnú štruktúru webu (vyhľadávanie diel, detail diela, súvisiace diela) išlo o odpovede, ktoré reagujú na podstatu samotného webu. Odpovede v ďalšej otázke, ktorá sa pýta na problémy pri používaní webu („pri dosiahnutí cieľa návštevy“) však poukázali aj na nedostatky: nedostatok informácií o autoroch (36 %), nedostatok informácií o dielach (33 %), neprehľadnosť stránky (25 %), komplikované vyhľadávanie (19 %). Aj tieto problémy sme zohľadnili pri návrhu štruktúry a vývoji používateľsky prívetivejšieho webu.

Najväčšími zmenami prešlo vyhľadávanie – funkčné automatické dopĺňanie slov pri vyhľadávaní (autocomplete), možnosť zadať kľúčové slová bez diakritiky, vyhľadávanie synonym, triedenie podľa relevancie (a ďalšie výhody fulltextového vyhľadávania prostredníctvom Elastic Search⁵), možnosť filtrovať výsledky podľa faziet (scenár „vyhľadám si všetky diela Miloša Alexandra Bazovského, následne si v nich vyfiltrujem len kresby zo Slovenskej národnej galérie“ je realizovaný tromi klikmi, bez nutnosti poznať syntax „rozšíreného vyhľadávania“ zo starého Webu umenia). Na základe odpovedí dotazníka a vzhľadom na dostupnosť dát z CEDVU (v podobe autoritných záznamov publikovaných rovnako ako záznamy diel cez protokol OAI-PMH) sme tiež doplnili profily autorov, ktoré sú v štruktúre webu na rovnakej úrovni ako diela. Návštevník webu si ich môže prezerať v poradí podľa počtu diel s obrázkom, vyhľadávať podľa miesta ich pôsobenia, role (maliar, grafik, šperkár...) a zisťovať bližšie informácie ako miesto narodenia/úmrtia, alebo vzťahy s inými umelcami (vzťah študent/učiteľ, rodinné vzťahy). Profily doplnené o portrét autora (najčastejšie portréty a autportréty autorov z Webu umenia, prípadne obrázky z Wikipédie dostupné pod Creative Commons licenciou) sa stali častým vstupným bodom pri vyhľadávaní diel na Webe umenia – neslúžia len ako encyklopedické heslo so stručnými údajmi, ale aj spôsob objavovania ďalších autorov a diel. K najčastejšie prezeraným profilom za prvý rok patria profily Alexandra Trizuljaka (4400 videní), Ladislava Mednyánszkeho (3700 videní), Ľudovíta Fullu (2900 videní) a Vincenta Hložníka (2700 videní).

Rovnako dôležitým prvkom pri navigácii webom ako Autori sa stali Kolekcie – výber diel s určitou témou, „zabalený“ do formátu, ktorý kladie dôraz na výber kvalitu a spôsob prezentácie. Niektoré kolekcie ponúkajú výber diel z výstav (výstava Biedermeier má Webe umenia vlastnú podstránku s viacerými kolekciami), iné približujú pôvod diel (kolekcia „Zbierka grófa Jána Pálffyho v SNG“), alebo ponúkajú pohľad na umenie blízky každodennému životu (kolekcia „Doma“ s maľbami, kresbami a fotografiami interiérov starých domov). Za prvý rok nového Webu umenia bolo publikovaných približne 35 kolekcií, k najúspešnejším patria kolekcie „Slovenské kroje“ (3634 videní), „Leto“ (2140 videní) a „Zbierka grófa Jána Pálffyho v SNG“ (1708 videní).

Obdobie	Celkový počet	Priemerná denná návštevnosť
1.1.2016 – 30.6.2016	56 079 používateľov	308 používateľov
11.6.2015 - 31.12.2015	61 500 používateľov	302 používateľov
1.1.2015 - 10.6.2015 (stary.webumenia.sk)	27 794 používateľov	173 používateľov

Služba	Počet sledovateľov (24.10.2016)
Facebook	5830
Twitter	957
Instagram	1031
Pinterest	373

⁴ <http://soundwalk.sng.sk/>

⁵ http://www.slideshare.net/lab_SNG/elasticsearch-po-slovensky

Nový obsah, návštevnosť

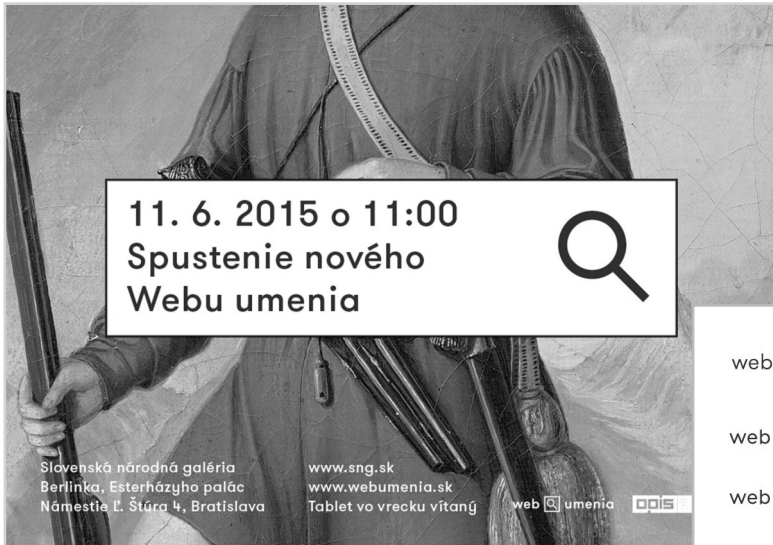
Web umenia ako online katalóg sa v novej podobe rozšíril aj o ďalší rozmer – stal sa platformou pre publikovanie článkov o dielach. Články približujú diela prostredníctvom pohľadu na detaily diel vo vysokom rozlíšení („Dielo v detaile“), výberu umelcov alebo kurátorov („Z webu umenia vyberá“), alebo predstavujú výstavy, na ktorých môžu návštevníci webu vidieť diela aj v ich analógovej podobe. Ďalšou rubrikou a novým typom obsahu je séria „Príbehy umenia“, ktorá formou krátkych dokumentov a osobným pohľadom autorov predstavuje diela z galérií. Predstavuje ľudí, ktorí sú vyobrazení na maľbách a fotografiách (Partizáni a partizánky SNP), alebo rozprávajú o miestach ktoré sú zachytené na maľbách (Podhradie). Prvý diel zverejnený pri spútaní webu bol venovaný Slavínu, soche vojaka na pylóne a jeho autorovi Alexandrovi Trizuljakovi. Okrem rozprávania rodiny sochára, súčasných a archívnych záberov na pamätník využíva aj výsledky digitalizácie – modely vojaka a ďalších sôch, súťažné nákresy, fotografie z výstavby a umelecké fotografie s motívom Slavína. Ďalšie diela Príbehov umenia sme zverejňovali postupne v priebehu roka 2016 – zatiaľ posledný diel z prvej série bol venovaný Baníkom a rozpráva príbeh o pánovi, ktorého na fotografii Karola Kállaya objavil jeho syn.

Jedným zo základných spôsobov merania úspechu nového Wbu umenia je jeho návštevnosť, aj keď nie jediným a rozhodujúcim. Napriek tomu by sme naše „metriky“ radi videli v kontexte príbuzných webov z oblasti kultúry a zistili tak, kde sa pohybuje nadpriemer, priemer, alebo podpriemer návštevnosti. Ďalším krokom bude meranie úspešnosti z hľadiska splnenia cieľov rôznych skupín používateľov (študenti, odborníci, zástupcovia o tlačené reprodukcie, návštevníci, ktorí chcú zistiť viac o tvorbe autora atď.). Výsledkom by nemala byť súťaživosť, alebo „boj o zdroje“ ale vzájomná spolupráca, zdieľanie a pomoc pri „pretláčaní“ obsahu pamäťových a kultúrnych inštitúcií na webe. Pretože v tom sme všetci ešte len na začiatku.

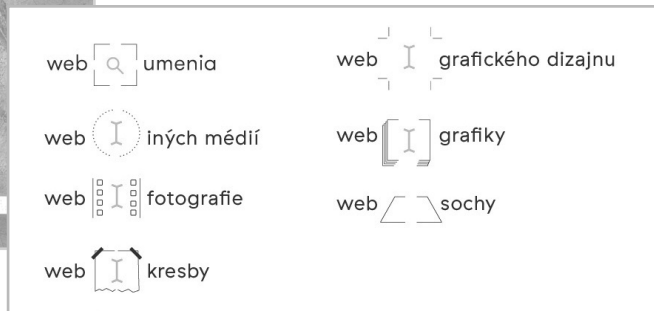
Obrazový príloha:

FOTOGRAFIA	GRAFIKA	KRESBA	MALIARSTVO	SOCHÁRSTVO	GRAFICKÝ DIZAJN	ÚŽITKOVÉ UMENIE	INÉ MÉDIÁ	UMELECKÉ REMESLO

Starý Web umenia



Dizajn nového Webu umenia –
varianty loga podľa výtvarných druhov



Pozvánka na spustenie nového Webu umenia

len s obrázkom
 len so zoom
 len voľné

600 2016

157 diel podľa poslednej zmeny ▾

Miloš Alexander Bazovský
Porada - štúdiá k obrazu
1928-1929

Miloš Alexander Bazovský
Detvianka, Detvania - náčrt k obrazu
Porada
1928

Miloš Alexander Bazovský
Pri Váhu
1920-1929

Miloš Alexander Bazovský
Zázrivské pole
1948-1950

Miloš Alexander Bazovský

Miloš Alexander Bazovský
Bača

Miloš Alexander Bazovský

Ukážka vyhľadávania (fazety)



Dominik Skutecký

príp. Dominik Skutezky, David Skutezky, Dome Skutezky

* 14.02.1849 Gajary – † 13.03.1921 Banská Bystrica

maliar

Pôsobenie

Benátky (štúdium), Taliansko, Mníchov (pôsobenie), Banská Bystrica (pôsobenie), Viedeň (pôsobenie)

Vzťahy

potomok

Karola Skutecká

61 diel
v 2 kolekcíách
913 videní

Tagy:

Diela



Profil autora



Príbehy umenia – Bojovníci a bojovníčky SNP

Príspevok bol prezentovaný a publikovaný v zborníku z konferencie DIGITÁLNE MÚZEUM. Čo s digitálnym obsahom múzeí? Múzeum Slovenského národného povstania Banská Bystrica, 25. – 26. október 2016

Mgr. Michal Čudrnák
michal.cudrnak@sng.sk
(Slovenská národná galéria)