

Nina Čehovin

samozaposlena v kulturi - kostumografinja in oblikovalka

Priprava aplikacije za kostumografski fondus



Raziskava je nastala v okviru delovne štipendije Ministrstva za kulturo za samozaposlene v kulturi leta 2020

Vsebina

Uvod	2
Pogoji nastanka zasebnega kostumografskega fundusa	3
Organizacija kostumografskega fundusa	5
Aplikacija za kostumografski fundus	9
Namen in idejna zasnova aplikacije	12
Lastnosti aplikacije z osnovnimi funkcijami	14
Vizualna zasnova aplikacije	15
Sinhronizacija fizičnega fundusa in aplikacije	28
Programski del izdelave aplikacije	28
Samostojno programiranje	29
Zaključek	30

Uvod

Poklic kostumografa je dinamičen in zajema širok nabor del in usposobljenosti. Kostumograf ni samo idejni avtor vizualnega izgleda likov, dober risar skic, ampak mora biti tudi dober organizator in finančnik. Kostum, ki si ga kostumograf zamisli oziroma ga nariše, je potrebno tudi realizirati. Spraviti idejo iz papirja v realnost, jo materializirati. Zato je velik del poklica povezan s fizičnimi objekti – kostumi. Ti postanejo druga koža igralca, neločljiv del lika. Po končanem projektu pa kostumi zavzamejo prostor drugje. Postanejo nekakšne materialne ostaline projekta, ki se (o)hranijo. Nemalokrat ostanejo kostumografu, ki je zaradi narave dela usmerjen v formacijo lastnega prostora za shranjevanje kostumov t.i. kostumografskega fundusa¹, če le ima te možnosti.

V današnji dobi je digitalizacija prisotna vsepovsod. Nobena izjema ni kostumografija, ki se odziva na trenutne razmere. Odziva se na spremembe pri ustvarjalnem delu in potrebno je, da se odziva na njih tudi pri neumetniških delih poklica, kot sta organizacija, produktivnost in nenazadnje finančni aspekt. Odločila sem se, da ta vidik, ki je neumetniški, poskušam čim bolj optimizirati, ker to vpliva na primarni - umetniški del mojega poklica. Urejen delovni prostor, ki je pri kostumografu spreminjajoč, saj je odvisen od posamičnega projekta, je bistvenega pomena, ker je to osnova za optimalnejše delo. Eden izmed delovnih prostorov je tudi zasebni fundus kostumografa, atelje ali delavnica, kjer kostumograf preživi nekaj časa. Želela sem si olajšati organizacijo tega prostora tudi s pomočjo sodobne tehnologije. Porodila se mi je ideja o mobilni aplikaciji, ki bi olajšala delo v kostumografskem fundusu. Začela sem se poigravati z idejno zasnovo aplikacije, njenimi uporabnimi lastnostmi in funkcijami ter njenim izgledom. Razmišljala sem o tem, kakšen vpliv bi imela na moje delo - ali bi lahko aplikacija spodbudila tudi morebitno povezovanje med ljudmi v našem sektorju, kot ga sprožijo družabna omrežja in aplikacije. Zanimalo me je tudi, na kakšen način bi se lahko takšno aplikacijo sprogramiralo. To so vprašanja, pomembna za našo stroko. Upam, da bodo odgovori, do katerih sem prišla tekom te raziskave, pripomogli k napredku na tem področju kostumografskega dela.

¹ Fundus je celotna količina stvari, ki so navadno podlaga kake dejavnosti; fond (Vir: <https://fran.si/130/sskj-slovar-slovenskega-knjiznega-jezika/3542577/fundus?View=1&Query=bogat&hs=246&AllNoHeadword=bogat&FilteredDictionaryIds=130>).

Pogoji nastanka zasebnega kostumografskega fundusa

Kostumograf pri svojem delu razpolaga s finančnimi sredstvi. Ko je najet, da opravi kostumografijo pri projektu, je zanj plačan. Tovrstno plačilo se imenuje honorar. Ta mu je v večini primerov ponujen, do neke mere pa se lahko pogaja okrog končnega zneska, kot je v navadi pri projektnem delu. Večji del finančnega znanja pa mora pokazati, ko razpolaga z denarjem, ki je namenjen za realizacijo kostumov, za izdelavo ali nabavo le-teh. Ta del, ki je s strani produkcije namenjen za kostume, se imenuje budget. Ta je, podobno kot honorar, do neke mere fiksen in postavlja meje končne realizacije kostumografije. Zato mora kostumograf znotraj teh okvirjev pokazati precejšnjo mero iznajdljivosti, kjer si lahko bistveno olajša delo z lastno zalogo kostumov.

Kostumi pogosteje ostanejo kostumografu, ko ta dela pri projektih na ne-institucionalni ravni, na neodvisni sceni in pri komercialnih projektih. Kadar kostumograf dela v javnih ustanovah, praviloma ostanejo kostumi v lasti producenta, ki je tudi financer budgeta za nakup kostumov. Tako je v gledaliških, opernih in baletnih hišah, pri produkcijah javnih televizij in drugih medijskih hišah, ki se ukvarjajo z uprizoritvenimi dejavnostmi² in avdiovizualnimi deli³, pri katerih sodeluje kostumograf. Te imajo po večini organizirane svoje funduse ali skladišča za hrambo kostumov. Dogaja se, da producent v sodelovanje s kostumografom pristane tudi zaradi privatnega fundusa kostumografa, ki/če ga le-ta ima, ker ve, da bo kostumograf v tem primeru lažje kakovostno izpeljal projekt, ker bo za nabavo kostumov porabil manj denarja.

Zasebni fundus poveča možnosti zaposlitve kostumografa iz dveh razlogov, ki sta pri producentih čedalje bolj upoštevana zaradi razmer, v katerih nastajajo projekti. Prvi razlog je, da je čedalje večja *tendenca po sodobnih kostumih* v gledališču in televiziji. Ti se zaradi tega v večji meri kupujejo in ne izdelujejo po meri. Zaradi tega so bolj univerzalni, a hkrati zamenljivi. Pri nakupu teh sodobnih konfekcijskih oblačil, ki postanejo kostumi, se rado zaplete pri postopku nabave prek naročilnic in predračunov, ki so v nekaterih zavodih dolgotrajni, a nujno potrebni za preglednost financ. Marsikatera trgovina ne posluje z naročilnicami in predračuni, kar še otežuje nabavo kostumov. Izposoja oblačil za snemanje komercialnih projektov s strani trgovin in modnih znamk je redkost in (velikokrat) nesmisel. Zaradi dolgotrajnih postopkov s papirji in računi je kostumograf prisiljen v iskanje alternativnih rešitev. Vsi ti postopki nabave kostumov namreč otežujejo normalen potek kostumografskega dela, ki zaradi tega zaostaja. Delo kostumografa mora teči usklajeno z ostalo produkcijo in datumi, ki narekujejo ritem dela.

Drugi razlog je *zmanjšanje razpoložljivih sredstev za kostumografijo*, ki je čedalje večji problem. To se nanaša predvsem na produkcije avdiovizualnih del, kjer je mogoče rahlo prilagajanje s sredstvi, ki pa so že tako majhna. Zmanjšanje budgetov vdira tudi v gledališko, operno in baletno produkcijo, kar nas kostumografe sili v neprijetne delovne razmere, kjer smo zaradi pomanjkanja sredstev nemalokrat izpostavljeni težkemu prilagajanju realizacije kostumografije. Zaradi prilagajanja budgetom in iskanja kompromisov trpi tudi kvaliteta nastalih projektov. Ker bi radi delo opravili profesionalno, želimo, da so tudi kostumi, fizični objekti oziroma končni izdelki profesionalni in nikoli ne izgledajo, kot da smo bili prisiljeni v iskanje poceni rešitev.

² Gledališče, ples, opera.

³ Kinematografski, televizijski, risani filmi, kratki glasbeni videofilmi, reklamni in dokumentarni filmi ter druga avdiovizualna dela, izražena v obliki zaporedja povezanih gibljivih slik, z zvokom ali brez, ne glede na vrsto nosilca, na katerem so vsebovana. (Vir: <https://zakonodaja.com/zakon/zasp/1-oddelek-avdiovizualna-dela>).

Zmanjšana potreba po produkcijskih sredstvih pomeni tudi to, da nikoli nismo postavljeni pred nevhvalno dejstvo, da izbiramo med budgetom in honorarjem, kar se že dogaja. Če pa bo to postala splošna praksa v prihodnosti, bodo na boljšem kostumografu, ki bodo imeli lastne funduse, saj bodo dobili plačilo vsaj za svoje delo, če bodo oklesteni oziroma prikrajšani za budget, s katerim bi lahko naredili dobro kostumografijo. Ker je kostumograf samostojni ustvarjalec ali objektivno gledano *samostojni podjetnik*, mora torej poskrbeti tudi za agilnost svojega podjetja. Del razvoja podjetja ali blagovne znamke (če želimo kostumografa poimenovati oziroma enačiti z znamko) je tudi vlaganje v znanje in opremo. Zato lahko zasebni fundus označimo kot zelo dobro naložbo v opremo.

Kostumograf dela tudi s t.i. *delovnimi kostumi*. To so oblačila, ki so potrebna v začetni fazi projekta, ko se išče prava pot uprizoritve. So približki kostumov, ki igralcem omogočajo nemoteno delo in vživljanje v lik, ki ga igrajo. Velikokrat produkcija nima sredstev za potrebe le-teh in kostumograf je primoran sam poskrbeti, da igralec dobi to "orodje" za vajo, kar v tem primeru kostum tudi je. V določenih primerih lahko ta kostum postane tudi končni kostum, če se skozi vajo in postavitev koncepta izkaže, da funkcionira in ga igralec že povsem "posvoji". V gledaliških, opernih in baletnih institucijah se delovne kostume poišče v fundusih, iz nabora preteklih predstav. Zaradi tega je nujno, da fundusi obstajajo in da se vlaga v njih, saj so del fizičnega zaledja produkcije in procesa v uprizoritveni umetosti. Večkrat se delovne kostume potrebuje v uprizoritveni umetnosti kot v avdio-vizualni, saj so vaje drugačne in daljše.

Prednost lastnega oziroma zasebnega fundusa je, poleg lažjega dela in pridobivanja projektov, da poleg kostumov (bodisi delovnih ali tistih, ki ostanejo kostumografu po projektu) lajša tudi hrambo drugih kosov, ki še niso bili uporabljeni kot kostumi, a imajo velik potencial, da to postanejo pri nadaljnjih projektih. Nemalokrat se kostumograf ne more (in ne sme) odpovedati posebnemu kosu, na katerega naleti in ve, da ga je težko dobiti ali da je zelo uporaben. Shrani ga v svoj fundus in mogoče že pri naslednjem projektu ta kos "zaigra" kot kostum. Treba je omeniti še druge pripomočke, ki jih kostumograf potrebuje za nemoteno opravljanje dela. Teh je več, če kostumograf dela pri avdiovizualnih projektih, kjer potekajo snemanja na terenu. Pri tem je treba omeniti predvsem transportna pomagala (stojala za oblačila, kovčki, torbe) in nujne potrebščine za na snemanje (likalna deska, likalnik, šiviljski in patinažni pripomočki, plašči, grelne odeje in grelci za igralce...). Ti so skoraj kot osebni predmeti kostumografa, za katere se pričakuje, da jih ta ima, ko opravlja svoj poklic. In (skoraj) nikoli niso všteta v budget produkcije, razen nujnega potrošnega materiala, kot so: praški za pranje perila, podložki za v čevlje, odstranjevalci muck in dlak in še kaj. Budget, ki ga kostumograf dobi, pa je ponavadi nizek in izdatki iz tega za nabavo opreme ne pridejo v poštev, saj mora v prvi fazi priskrbeti kostume za igralce. Ti pripomočki zasedejo precej prostora za hrambo, ki se lahko najde v fundusu, če ga kostumograf ima.

Vse naštetu vpliva na spoznanje, da je delo kostumografa nujno povezano s količino fizičnih objektov, ki zasedajo svoj prostor v fundusu. S preglednostjo fundusov je optimizacija dela boljša zato jih je potrebno smiselno organizirati. Ker živimo v tehnološki družbi, kjer velik del organizacije poteka v digitalni obliki in je dostopen tako rekoč na konicah naših prstov, je tovrsten razvoj potreben tudi v kostumografski stroki. Vsa naštetu opažanja prihajajo iz mojih lastnih izkušenj, ki jih na tem področju imam. V naslednjem poglavju bom opisala organizacijo kostumografskega fundusa. To bom opredelila tudi na podlagi lastnega fundusa, ki si ga delim s kolegico in na tem konkretnem primeru predstavila svoje izkušnje z organiziranjem, ki se mi zdijo uporabne pri zasebnih fundusih kostumografov.

Organizacija kostumografskega fundusa

Kostumograf, ki si želi profesionalno (in tudi efektivno) delati, se kmalu sooči z dejstvom, da potrebuje prostor, kamor bo shranil oblačila, kostume in ostale predmete. To je lahko v prvi fazi manjši prostor, mini fundus, ki z leti raste in se na podlagi uspešnosti dejavnosti širi in izboljšuje.

Kostumograf s svojim fundusom se hitro znajde pred izzivom organiziranja le-tega. Težava nastopi, ko je predmetov v fundusu čedalje več in je težko imeti pregled nad vsemi. Na začetku, ko oblačil ni veliko, je enostavno imeti v spominu vse in jih lahko imaš organizirane po predstavah ali ohlapnih sklopih (moško, žensko, zgornja, spodnja oblačila, obutev, dodatki). Kasneje pa je potrebno bolj pregledno organizirati predmete. S tem si namreč olajšaš delo, saj ne brskaš med stojali s polnimi obešalniki in vrečkami, ter s tem izgubljaš čas. Velikokrat se zgodi, da se spomniš (ko si na terenu ali doma pripravljajš ideje za kostume, oziroma nisi fizično prisoten v fundusu), da imaš nekaj potencialno primernih kosov, a ker tega ne moreš v tistem trenutku preveriti, to ovira tvoje delo. Delo kostumografa je namreč tudi miselni proces o idejah v nastajanju, risanje skic, delanje seznamov potencialnih primernih kosov ali fizično iskanje kosov po trgovinah. Vse te oblike dela bi bile lažje s pripomočkom, ki bi bil na dosegu roke. A več o tem v naslednjem poglavju.

Organizacijo fundusa si lahko vsak priredi po svoje, a se je v osnovni sistematizaciji najbolje držati nekaterih najbolj ustaljenih praks kostumografskih fundusov. Kostumi so **organizirani po spolu** (žensko, moško, ponekod tudi tretja možnost: uniseks) in **vrsti oblačila** (srajce, hlače, obleke...). V gledaliških, opernih, baletnih in filmskih fundusih so kostumi lahko organizirani tudi po **zgodovinskem obdobju** in **stilu**. Ponekod pa tudi po **predstavah, projektih**, če/ko so kostumi za določeno predstavo že preseljeni v fundus, a obstaja možnost ponovnega igranja le-te čez čas. Organizacija fundusa je v grobem precej podobna organizaciji lastne omare. Ko so oblačila ločena na posamezne vrste (srajce, majice, krila, hlače, obleke), lahko sledi še dodatno selektiranje po **funkcionalnih lastnostih posameznih vrst oblačil** (srajce: dolg ali kratek rokav, torej dolžina, material, kroj, vzorec). Ta selekcija pride v poštev, ko imamo večje število kosov s podobnimi lastnostmi in je torej posamezna vrsta oblačil preobsežna ter jo je smiselno razdeliti še na druge karakteristike.

V zadnji stopnji sistematizacije pa običajno sledi organiziranje **po barvah** (npr.: da so vse srajce z dolgim rokavom razporejene od bele, prek rumene, oranžne, rdeče, ..., do rjave, sive, črne). Slednji del sistematizacije je ponavadi najhitreje tudi zapostavljen oziroma se najhitreje poruši, ko pride do nedoslednega pospravljanja izposojenih stvari nazaj v fundus. Bolj pomembno je namreč, da pospraviš zeleno srajco z dolgimi rokavi med srajce, kot da gledaš dolžino rokava oziroma na koncu še barvo. Daje pa barvna organizacija svojevrsten užitek in nenazadnje tudi preglednost, ko so oblačila razvrščena po spektru. Velikokrat kostumograf išče oblačilo po barvi, ki je pomembna lastnost kostuma.

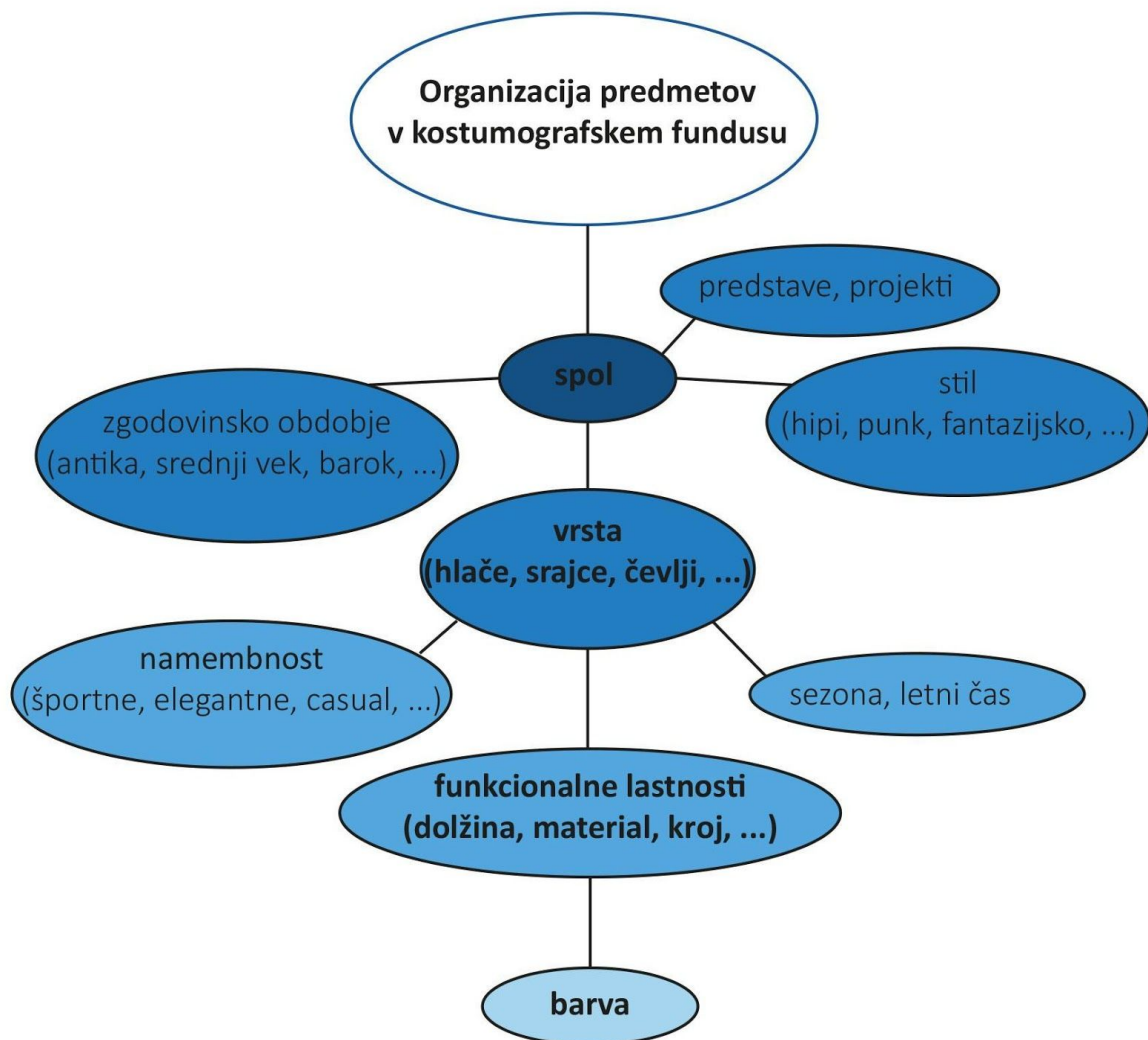
Poseben tip organizacije je lahko tudi upoštevanje **namembnosti oblačila** (športno, elegantno, svečano, casual⁴, ...). Ta organiziranost se včasih pomeša kar med funkcionalne lastnosti oblačil, saj se te karakteristike prepletajo - dolga svilena ženska obleka brez rokavov z vlečko namreč ne more biti nič drugega kot svečana, elegantna ženska obleka. To posebno selekcioniranje po namembnosti se največkrat pojavi pri sledečih skupinah oblačil: ženske obleke - svečane, hlače - športne, elegantne, plašči - elegantni. Najbolj zahteven

⁴ Vsakdanje.

primer so torej ženske obleke, ki so v organizaciji potem večkrat delijo na namembnost (torej, da se ločijo na svečane, poslovne, casual), kot na lastnost (tiste do tal, do kolen, brez ali z rokavi). Lastnost, ki se lahko odraža pri namembnosti, je tudi material iz katerega lahko posledično sklepamo, za kateri letni čas je primerno (zimsko oblačilo, poletno, prehodno).

Sistematizacija **glede na sezono** se sicer ne uporablja pogosto, oziroma se uporablja pri določenih skupinah oblačil, pri katerih ima lastnost materiala in tehnika izdelave velik pomen. Tak primer so puloverji, ki so lahko izrazito zimski (narejeni iz debele volne, gosto pleteni), prehodni (narejeni iz mešanic pletnin, kot npr.: volna, svila, poliester) ali poletni (narejeni iz lanu, bombaža, svile, redko pleteni, z veliko spuščeniimi zankami in luknjičastimi vzorci). Kot vidimo, organizacija postane bolj kompleksna, ko želimo zajeti več lastnosti oblačil.

Spodnji diagram prikazuje organiziranost po stopnjah, ki sem jih opisala:



Lastne izkušnje z vzpostavitvijo fundusa

Sama sem takoj po koncu študija ugotovila, da se mi delovne stvari začenjajo kopičiti doma in mi zasedajo preveč prostora. Povezala sem se s kolegico Katarino Šavs, s katero sva bile skupaj v letniku in istočasno magistrirali. Imela je podobne težave in prišli sva do odločitve, da najameva prostor za najin skupni fundus. Tako sva združili veliki zbirki oblačil in kostumov, ki sva jih obe imeli doma in delili sva si stroške najema prostora. Za obe je bila to

torej "win-win"⁵ kombinacija: več oblačil in manjši strošek. Kvadratura prostora se je prilagodila najinim finančnim zmožnostim. Ko je bil prostor najet in ko so bili vsi predmeti prestavljeni v prostor, ki je sedaj postal fundus, sva se lotili sortiranja in organizacije. Kot večina sva najprej ločili oblačila na ženska in moška, nato glede na vrsto (srajce, majice, bluže, jope, puloverji, hlače, ...). Skupaj sva hranili čevlje in nakit ter druge dodatke. Po letu dni sva zaradi veliko donacij oblačil, ki sva jih dobili od znancev, prerasli prostor in sva najeli večjega. Vložek v najemanje prostora se definitivno izplača tudi zaradi zasebne plati življenja, saj sva ob tem, ko sva delovne stvari ločili od privatnih, občutili veliko razbremenjenost. Kopičenje predmetov v privatnem življenju ne vpliva dobro na življenjsko energijo. Poklic kostumografa je zaradi načina dela že v osnovi zelo prepleten z zasebnim življenjem in zato je dobro narediti ločnico tam, kjer se to da.

Spodaj objavljam tabelo sistematizacije oblačil, ki se je drživa v najinem fundusu in se je na podlagi števila kosov, preglednosti ter velikosti fundusa do sedaj najbolj obnesla:

ŽENSKO	MOŠKO
Srajce	Srajce (kratki, dolgi rokavi)
Bluže	Telovniki
Majice	Majice
Majice brez rokavov	
Puloverji	Puloverji
Jopiči	Jopiči
Hoodiji, športne jope	Hoodiji, športne jope
Obleke	Obleke
Blazerji	Suknjiči
Hlače, elegantne	Hlače, elegantne
Trenirke	Trenirke
Krila	
Jeans hlače	Jeans hlače
Plašči	Plašči
Jakne	Jakne
Bunde	Bunde
Pižame	Pižame
Spodnje perilo, kopalke	Spodnje perilo, kopalke
Obutev (čevlji s peto, superge, balerinke,	Obutev (elegantni čevlji, superge, gležnarji,

⁵ Zmagovalna kombinacija.

sandali, natikači, copati, gležnarji, škornji)	natikači, copati)
Pasovi	Pasovi
	Kravate, metuljčki

Spodaj pa je tabela predmetov, ki jih nimava ločenih po spolu, so uniseks:

Uniforme
Predpasniki
Pokrivala, kape
Šali, rute
Nakit
Termo perilo
Nogavice, najlonke
Torbe, torbice

Fundusi, ki so obsežni in kjer je velik poudarek na izposoji kosov, se poslužujejo računalniških programov za lažjo preglednost. Tak primer je fundus *Televizije Slovenija*, kjer imajo sistem črtnih kod, ki so všite v oblačila, obutev, dodatke. Črtna koda se ob izposoji skenira s čitalcem in zabeleži v program kdaj je bila stvar izposojena, kdo si jo je izposodil in za kateri projekt. Enako se naredi ob vračanju, ko so oblačila očiščena. Ponovno se jih skenira - program sprejme kose v sistem in označi, da se ti nahajajo nazaj v fundusu. Obračuna se število dni izposoje po veljavnem ceniku. Izposoja v fundusu podjetja *Viba Film* deluje na podlagi fotografij. Izbrani kostumi se razporedijo na obešalo, po pet kosov naenkrat. Fotografira se jih in shrani v digitalno mapo posameznega projekta. Ko se jih očiščene prinese nazaj, se jih poišče po fotografijah in zabeleži, da so vrnjeni. Gledališki, operni in baletni fundusi ponavadi nimajo sistema s črtnimi kodami, imajo pa inventarne številke, ki so napisane ali všite v kostum. Izposoje pri njih je manj, zato nimajo računalniških programov za beleženje le-tega. Ročno si zapišejo, kdo si je kaj izposodil. Sedaj si nekateri garderoberji oz. izposojevalci v teh fundusih stvari za izposajo tudi fotografirajo, da je stvar bolj pregledna in da ne pride do kakšnih komplikacij pri vračanju.

Najprej sem imela idejo, da bi ob večjem številu kosov v najinem fundusu in morebitnem večjem izposojanju tudi sama poiskala podoben primer računalniškega programa za vodenje evidence artiklov. Za to bi bil potreben sistem s kodami, da bi se oštevilčilo artikle, se jih popisalo, shranilo v sistem in kasneje našlo pod zaporednimi številkami. Glede na to, da trenutno še nimava veliko odjemalcev, ki bi si sposojali stvari iz najinega fundusa, sem se fokusirala na program, ki bi olajšal preglednost nama in ne bi bil prvotno narejen za namen izposoje.

Aplikacija za kostumografski fundus

V tem poglavju pa preidem na jedro raziskave, ki je aplikacija za kostumografski fundus. Zaradi načina dela pri organizaciji fundusa sem ugotovila, da bi bila najbolj uporabna in dostopna stvar aplikacija⁶. Mobilna aplikacija je naložena na mobilni telefon, ta pa je danes poleg dokumentov za identifikacijo skoraj vedno pri tebi. Aplikacija za organizacijo oblačil v kostumografskem fundusu bi bila narejena po modelu že obstoječih aplikacij, ki omogočajo posneti fotografijo, jo označiti (s ključniki: #) in objaviti na profilu. Ter jo kasneje v bazi naloženih fotografij enostavno (z iskanimi ključniki) spet najti.

Referenčne aplikacije

Med referenčnimi aplikacijami, na katere sem se najprej spomnila, so tiste, ki jih vsakodnevno uporabljam. Te so: *Google Foto*, *Instagram*, *Pinterest*. Sledi pregled za kaj so aplikativne, zaradi katerih funkcij se mi zdijo uporabne, kot dobri primeri za aplikacijo za kostumografski fundus. Google Foto je aplikacija, ki jo samodejno ponuja Google svojim registriranim uporabnikom, kamor lahko nalagaš fotografije, jih razvrščaš po albumih, deliš z drugimi, beležiš opombe. Fotografije se tudi varnostno kopirajo in so lahko dostopne, ne glede na to ali delaš iz svojega ali tujega računalnika, tablice ali mobilnega telefona. Instagram je aplikacija, ki ima enostavne osnovne funkcije in je narejena na podlagi profila na katerem objavljaš fotografije in jih deliš z drugimi. Osnovne ikone s funkcijami so: posnetek ali vnos fotografije (ta ima še orodja za spreminjanje in obdelavo fotografij), iskalnik (po različnih vejah organizacije: najbolj všečkanih objavah, uporabniških profilih, iskalnih ključnikih in krajih objave) in srček (za všečkane objave). Pinterest pa je aplikacija kjer najdeš slikovne objave zanimivih, kreativnih stvari, ki si jih lahko shraniš na svoj profil, pod različne "table". Že beseda Pinterest nakazuje da "pinaš"⁷ neke idej na svojo virtualno "tablo"⁸. Aplikacija je zasnovana kot brskalnik, kamor vneseš iskan niz in program najde zadetke, ki jih lahko potem shraniš v različne mape. Vsak zadetek, ki ga odpreš, ponuja zopet nove, podobne zadetke in ti se nekako širijo, kot veje na deblu, ki izhajajo iz neke osnove. Klik na sliko te pelje na internetno stran, kjer se slika nahaja v originalu in tako lahko vedno najdeš osnovni vir. Svoje mape lahko narediš za zasebne ali javne in jih deliš z drugimi uporabniki. Kljub nekaterim uporabnim lastnostim teh aplikacij žal niso bile primerne za potrebe organizacije fundusa.

Lotila sem se raziskave trga, zanimalo me je, ali obstajajo podobne, že ožje usmerjene aplikacije, ki bi bile zgled za postavitev aplikacije za kostumografski fundus. Našla sem kar precej uporabnih, ki so namenjene organizaciji garderobnih omar. Navajam jih z originalnimi imeni: Deposit Your Closet, Your Closet, Smart Closet, My Closet, Closet, My Wardrobe. Spodaj sledi pregledna analiza, katere funkcije teh aplikacij so najbolj uporabne in referenčne (označene s +) in katere najmanj (označene z -) :

[Deposit Your Closet - A Closet Organizer](#)

- + dodajanje oblačil z ikono **Plus**
- + snemanje novih fotografij z ikono **Dodaj fotografijo**

⁶ Aplikacija je uporabniški računalniški program, ki ga razvijalci razvijejo zato, da uporabnikom programa zagotavlja določene uporabne lastnosti (Vir: [https://sl.wikipedia.org/wiki/Aplikacija_\(ra%C4%8Dunalni%C5%A1tvo\)](https://sl.wikipedia.org/wiki/Aplikacija_(ra%C4%8Dunalni%C5%A1tvo))).

⁷ Pripenjaš.

⁸ Mapo.

- + dodajanje opisa oblačila, vključno z osnovno kategorizacijo (vrsta oblačila in barva)
- + iskanje oblačila z vnosom tipa oblačil ali barve v iskalnik
- + brisanje oblačil
- + shranjevanje neomejenega števila kosov
- ni delitve po spolu oziroma ni mogoča organizacija na ženska in moška oblačila
- ni mogoče dodati že posnete fotografije
- premajhno število vrst oblačil (obstajajo samo: majica, pulover, hlače, kratke hlače, kavbojke, krila, obleke, jakne, čevlji, dodatki)

Your Closet - Smart Fashion

- + dodajanje neomejenega števila oblačil, tako da uporabnik posname ali doda že obstoječo fotografijo
- + pripomočki za hitro odstranjevanje ozadja na fotografijah
- + pripomočki za urejanje fotografij (obrezovanje, vrtenje...)
- + organiziranje v poljubne skupine in podskupine, ki so že pripravljene, lahko pa jih še dodaš
- + reorganiziranje v skupine s pripomočki **Kopiraj, Prilepi**
- + pregledovanje števila kosov po kategorijah
- + dodajanje opisov oblačil (velikostna številka, material, sezona...)
- + iskanje po kategorijah in barvah, številkah, sezoni, znamki, statusu, materialu
- + barvno kategoriziranje omogoča še: iskanje po barvah, združevanje po barvnih odtenkih, skeniranje barve in iskanje le-te po kategorijah, označiti barvo v paleti in poiskati kose z isto barvo v kategorijah
- + avtomatsko shranjevanje kopij in dnevno sinhroniziranje sprememb podatkov na Google Drive
- + povezovanje s katerikoli Google Drive računom, uporabnikom
- ni delitve po spolu oziroma ni mogoča organizacija na ženska in moška oblačila
- preveč dodatnih funkcij, ki jih ne potrebujemo (nakupovanje, koledar, stajlingi)

Smart Closet - Fashion Style

- + dodajanje neomejenega števila oblačil, tako da uporabnik posname ali doda že obstoječo fotografijo
- + pripomočki za odstranjevanje ozadja na fotografijah z enim klikom
- + dodajanje opisov oblačil (velikostna številka, material, sezona...)
- zasnova aplikacije kot družabnega omrežja v katerega se prijaviš preko profila
- preveč dodatnih funkcij, ki jih ne potrebujemo (nakupovanje, koledar, stajlingi)

My Closet - Create outfit collection

- + dodajanje neomejenega števila oblačil, tako da uporabnik posname ali doda že obstoječo fotografijo
- + organiziranje v poljubne skupine in podskupine, ki so že pripravljene, lahko pa jih še dodaš
- + shranjevanje na Google Drive
- preveč dodatnih funkcij, ki jih ne potrebujemo (pregled nad izdatki za nakupovanje oblačil, nakupovanje, koledar, stajlingi)
- plačljiva aplikacija

Closet

- + dodajanje neomejenega števila oblačil, tako da uporabnik posname ali doda že obstoječo fotografijo
- + shranjevanje po kategorijah
- + avtomatsko shranjevanje kopij in dnevno sinhroniziranje sprememb podatkov na Google Drive, saj se prijavite v aplikacijo preko Google računa
- potrebno shranjevanje namembnosti oblačila - za kam boš oblekel to oblačilo
- ni mogoče pregledno iskanje

My Wardrobe

- + dodajanje neomejenega števila oblačil, tako da uporabnik posname ali doda že obstoječo fotografijo
- + organiziranje v poljubne skupine in podskupine, ki so že pripravljene, lahko pa jih še dodaš
- preveč dodatnih funkcij, ki jih ne potrebujemo (koledar, priprava oblačil za na potovanje, stajlingi)
- plačljiva aplikacija
- vsebuje oglase

Ob pregledu in testni uporabi referenčnih aplikacij sem prišla do zaključka, da na trgu ne obstaja aplikacija, ki bi vsebovala vse želene funkcije aplikacije za kostumografski fundus. Predvsem je problem teh aplikacij, ker so predvidene za en, določen spol. V večini primerov za ženske. Jaz pa bi potrebovala vsaj dve kategoriji (Žensko, Moško) in verjetno še kakšno (Uniseks, Drugo, Razno).

Nekatere od teh imajo tudi funkcijo družabnega omrežja in so usmerjene k deljenju vnosov med prijatelji, objavljanje stajlingov na drugih omrežjih in vodenju dnevnih kombinacij oblačil. Da je aplikacija narejena tudi z namenom povezovanja med ljudmi, se mi zdi za aplikacijo kostumografskega fundusa uporabno. Če bi bila narejena na podlagi uporabniškega profila, bi se lahko spletla tudi nekakšna socialna mreža med kostumografi. Omogočala bi namreč, da kostumograf deli svoj digitalni arhiv, fundus, z drugimi (kostumografi). Potem lahko stopi v stik z njimi, če ugotovi, da drugi kostumograf hrani kakšen kos, ki bi njemu prišel prav pri projektu in bi si ga želel sposoditi. Na ta način bi se sektor lahko bolj povezal, informacije bi lažje krožile, učinkovitost vseh bi se povečala.

V okviru iskanja referenčnih aplikacij sem iskala tudi aplikacije, ki niso specifično namenjene organiziranju garderobnih omar, temveč bolj splošnemu organiziranju predmetov. Našla sem uporabno - imenuje se [Sortly](#). Ta ima sledeče lastnosti:

- + formiranje treh kategorij map (dostopni predmeti, oddani ali podarjeni predmeti, prodani ali uporabljeni predmeti)
- + razvrščanje predmetov po imenu, posodobljenosti, količini, ceni
- + poljubno število podmap
- + označevanje s ključniki
- + iskanje predmetov po ključnikih ali mapah
- + skener kod
- + hitro učljiv in osvojljiv programski jezik
- + mnogo dodatnih funkcij, kot je generator QR kod, licenca za več uporabnikov, sledenje aktivnosti članov...
- doplačilo za nadgrajene pakete.

Sortly je izmed vseh aplikacij najboljši, saj dovoljuje lastno organizacija osnovnih map, kar je pri organizaciji fundusa, ki nima predmetov samo za en spol, najbolj primerno. Dober je tudi za nadaljnji razvoj organizacije fundusa, saj ima možen sistem označevanja s kodami, ki ga lahko implementiraš naknadno. Kot smo že omenili pri javnih fundusih to pride v poštev, če/ko ima fundus večji obseg predmetov in ko so ti pogosto na izposoji. Tako lahko točno slediš kje se nahaja predmet - za kateri projekt je sposojen in podobno. S tem, ko predmet dobi svojo kodo, se ga označi, je bolje pozicioniran poleg drugih predmetov in se težje izgubi, saj ima "ime". Tako tudi ne pride do zmešnjave, če ima kostumograf pri projektu kostume iz več virov, od kod je posamezen kostum.

Namen in idejna zasnova aplikacije

Namen aplikacije bi bil zgraditi organiziran digitalni arhiv predmetov v kostumografskem fundusu. Najpomembnejši del aplikacije bi bil vnos in iskanje oblačil. Dodatne funkcije aplikacije pa bi olajšale delovanje kostumografov. To bi bilo recimo delanje seznamov za določen projekt, vodenje pregleda nad izposojenimi stvarmi, arhiviranje podatkov o določenem kostumu in povezovanje z drugimi profili.

Organizacija vnosov bi bila narejena po mapah. Glavne mape bi bile: Žensko, Moško in Uniseks. Smiselno bi bilo zastaviti tudi dodatno, četrto kategorijo z imenom Razno. Pod njo bi se spravila vsa dodatna oprema, ki jo ima kostumograf v fundusu in je uporabna in smiselna za izmenjavo. Med to sodijo: kovčki, stojala, likalniki, odeje, grelci... Osnovne tri mape bi se delile na 5 osnovnih podmap (zgornja oblačila, spodnja oblačila, obleke, obutev, dodatki), te pa potem še naprej:

ŽENSKO	MOŠKO	UNISEKS	RAZNO
zgornja oblačila: - majice - majice brez rokavov - srajce - bluže - puloverji - jope - hoodiji - športne jope - blazerji - jakne - plašči - bunde - brezrokavniki - halje/kimoni	zgornja oblačila: - majice - majice brez rokavov - srajce - puloverji - jope - hoodiji - športne jope - suknjiči - jakne - plašči - bunde - brezrokavniki/telovniki	zgornja oblačila: - majice - majice brez rokavov - srajce - puloverji - jope - hoodiji - športne jope - jakne - plašči - bunde - brezrokavniki - zaščitna oblačila - uniforme	kovčki stojala likalniki odeje grelci brisače ...

spodnja oblačila: <ul style="list-style-type: none"> - krila - elegantne hlače - jeans hlače - kratke hlače - trenirke 	spodnja oblačila: <ul style="list-style-type: none"> - elegantne hlače - jeans - kratke hlače - trenirke 	spodnja oblačila: <ul style="list-style-type: none"> - trenirke - zaščitna oblačila - uniforme 	
obleke: <ul style="list-style-type: none"> - elegantne/svečane - poslovne - za prosti čas - kombinezoni 	obleke: <ul style="list-style-type: none"> - elegantne/svečane - poslovne - kombinezoni 	obleke: <ul style="list-style-type: none"> - kombinezoni 	
obutev: <ul style="list-style-type: none"> - superge - salonarji - sandali - natikači - balerinke - oxfordke - gležnarji - škornji - copati 	obutev: <ul style="list-style-type: none"> - superge - čevlji - natikači - gležnarji - škornji - copati 	obutev: <ul style="list-style-type: none"> - zaščitna obutev - copati 	

dodatki: - nakit: - zapestnice - verižice - prstani - uhani - za v lase - ure - pokrivala - rokavice - šali - rute - pasovi - očala: - korekcijska - sončna - nogavice - najlonke - spodnje perilo: - pižame - kombineže - nadržki - hlačke - kopalke	dodatki: - nakit: - zapestnice - verižice - prstani - uhani - ure - pokrivala - rokavice - šali - kravate - metuljčki - pasovi - očala: - korekcijska - sončna - nogavice - spodnje perilo: - pižame - hlače - kopalke	dodatki: - nakit: - zapestnice - verižice - prstani - uhani - ure - pokrivala - rokavice - šali - rute - pasovi - očala: - korekcijska - sončna - nogavice - spodnje perilo: - pižame	
--	--	--	--

Jasno bi bilo označeno tudi število kosov v posameznih mapah, da že ob pregledu seznama map vidiš koliko število ženskih majic ali čevljev imaš v fundusu.

Lastnosti aplikacije z osnovnimi funkcijami

Osnovni funkciji aplikacije bi bile **nov vnos** (obdelavo vnosa, shrambo vnosa) in **iskanje vnosa**.

Nov vnos bi bil zasnovan s sledečimi koraki:

1. posneti fotografijo predmeta (oblačila, čevlja, dodatka) ali vnesti fotografijo v aplikacijo iz že obstoječega arhiva fotografij na telefonu
2. urediti fotografijo (izbrisati ozadje iz fotografije, jo zavrteti, obrezati)

3. označiti fotografijo (s ključniki ali že prej določenimi lastnostmi, jo opisati, kategorizirati)
4. shraniti fotografijo v zeleno kategorijo, jo organizirati v skupino in podskupine.

Pomembna funkcija aplikacije bi bila tudi iskanje po arhivu shranjenih vnosov. S tem bi si kostumograf olajšal iskanje oblačil v fizičnem fundusu, ko bi jih potreboval, saj bi točno vedel, kakšen ta objekt je. Vedel bi kako izgleda (njegove lastnosti, po katerih bi bil vnešen v aplikacijo in seveda fotografija) in kje ga bo našel (pod katerim tipom oblačil, na primer: med ženskimi elegantnimi hlačami) tudi v dejanskem, fizičnem fundusu.

Iskanje bi bilo omogočeno na dva načina:

- A. v iskalnik vpisati lastnosti iskanega predmeta
- B. v iskalniku izbrati med predlaganimi lastnostmi iskanega predmeta.

Dodatne funkcije

Aplikacija bi imela tudi nekaj dodatnih funkcij, ki bi olajšale delovanje kostumografa. Te so:

- funkcijo seznama, na katerega bi nanizal oblačila, ki jih mora ob obisku fundusa poiskati in vzeti s seboj (ta ikona za dodajanje na seznam bi bila ob vsaki fotografiji predmeta na voljo, podobno kot je ikona srček - like⁹ na voljo pri drugih družabnih omrežjih ob vsaki fotografiji)
- pri posameznem predmetu označiti ali je ta trenutno v fundusu ali je sposojen (ta ikona bi bila ob vsaki fotografiji predmeta, če bi nanjo kliknil, bi se ikona spremnila v prečrtan simbol)
- ogledati si profil drugih, se povezati v skupnost z drugimi kostumografi.

Vizualna zasnova aplikacije

Izgled je poleg funkcionalnosti druga najbolj pomembna lastnost aplikacij. Ljudje smo vizualna bitja, kostumografi pa še posebej, zato sem želela da vizualna podoba aplikacije podpre uporabniško izkušnjo.

Ikona aplikacije

Pri oblikovanju izgleda aplikacije sem najprej oblikovala ikono za aplikacijo. Za glavni simbol sem vzela obešalnik, ki sem ga stilizirala in vanj umestila še znak vprašaj. Obešalnik je namreč predmet, ki asociira na oblačila, pospravljanje, red, omaro in je smiselno povezan s kostumografijo in fundusom. Vprašaj, ki izhaja iz ovitega dela vratu obešalnika, je smiselna nadgradnja osnovnega simbola, saj v aplikaciji "odgovarjamo na vprašanja" kje se kaj nahaja. Pika, ki je del vprašaja, je umeščena znotraj kroga, ta pa je pozicioniran znotraj obešalnika. Nadgradi celoto, saj se izoblikuje nekakšno stilizirano oko, ki si ga lahko razlagamo kot nekakšen iskalnik. S tem na oblikovni ravni ikone prikažemo čemu je aplikacija namenjena in katere so glavne funkcije aplikacije.

⁹ Všeček.



Barva simbola je bela, ozadje pa mavrično-prelivajoče barve. Mavrica je danes sinonim za enakopravnost, združevanje nasprotij. Vse barve, ki se skrivajo v mavrici, so prikaz mnogoterosti. Mnogoterost je tudi beseda, ki dobro opisuje stanje v kostumografskem fundusu, ki je bogato po formah in barvah predmetov, kostumov in oblačil, ki jih hranimo. Obe uporabljeni barvi ter njuna kombinacija sta na trgu ikon za aplikacije trenutno zelo pogosti in reprezentativni.

Grafična podoba aplikacije

Sledi grafičen prikaz posameznih zaslonov in funkcij, ki so na njih upodobljene skozi ikone, ki gradijo aplikacijo. Pod zasloni aplikacije je opis le-teh. Ikona, ki je obarvana belo prikazuje funkcijo, ki se trenutno izvaja na zaslonih (hiška/omara, plus, lupa, seznam).

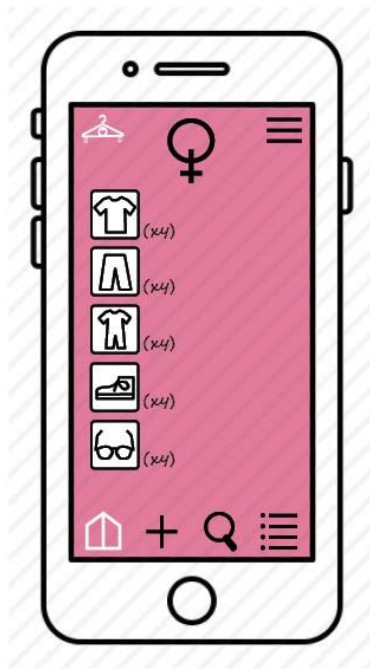


Aplikacija se odpre z zaslonom, ki prikazuje glavno ikono, simbol aplikacije. Ta pogled vidimo, dokler se aplikacija ne zažene do konca.

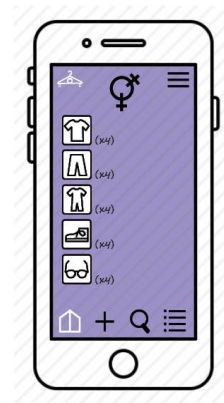
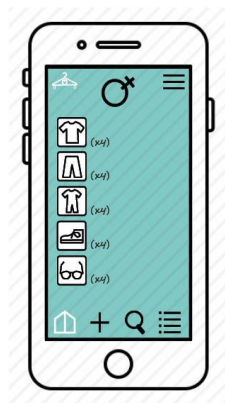


Osnovne ikone, ki so prisotne na vseh zaslonih, so tiste, ki imajo glavne funkcije v aplikaciji. Prva je v zgornjem desnem kotu - simbol menija - pod katerim so shranjene osnovne nastavitve o aplikaciji: uporabniški profil, odjava/prijava, kontakti. V spodnjem delu zaslona je opravilna vrstica s štirimi osnovnimi ikonami. Na skrajno levi strani je ikona *hiše/omare*, ki je kot domača stran, kjer se aplikacija odpre. Naslednja ikona je *plus*, kjer uporabnik dodaja nove kose v digitalni fondus. Tretja ikona je *lupa/povečevalno steklo*, s katero uporabnik išče predmete po digitalnem fondusu. Zadnja, skrajno desna pa je ikona *seznama*, kjer uporabnik niza sezname predmetov, ki jih za določen projekt želi vzeti iz fizičnega fondusa. Simbol obešalnika v zgornjem levem kotu reprezentira aplikacijo, nima funkcij, je zgolj prikaz v kateri aplikaciji se nahajamo.

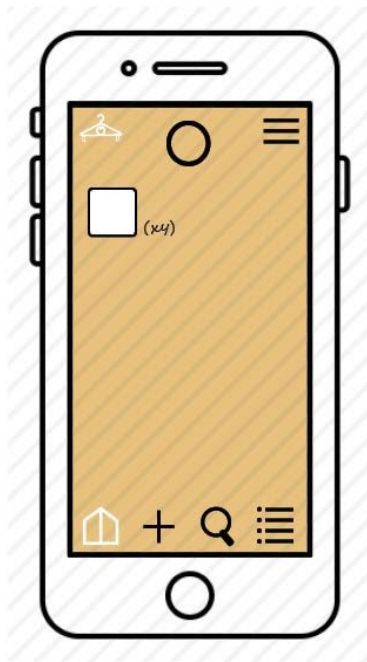
Ko se aplikacija odpre do konca, vidimo zaslon na domači/osnovni strani (da smo na tem zaslonu nam prikazuje belo obarvan simbol hiše), ki nam ponuja štiri kategorije. Prva je ikona s simbolom za ženski spol na ozadju roza barve. Druga je ikona s simbolom za moški spol na ozadju turkizne barve. Tretja je ikona s simbolom, ki združuje oba spola - uniseks ali nedoločen spol - na vijoličnem ozadju. Četrta ikona pa ima simbol kroga, ki ponazarja skupino "*Drugo*" oziroma "*Razno*", na ozadju oker barve. Tja so umeščeni drugi predmeti v fondusu (stojala, likalniki, grelci, odeje...). Če kliknemo na določen spol, se nam odpre posamezna kategorija, kar bomo videli pri naslednjem zaslonu.



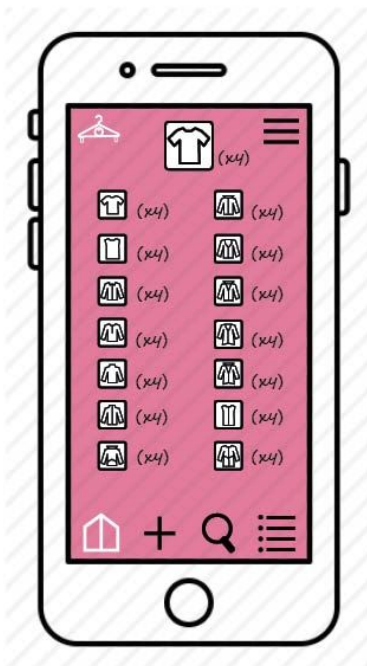
V tem zaslону, ki se nam odpre, ko smo kliknili na ženski spol, se nam prikažejo osnovne kategorije vrst oblačil. Te kategorije so pri vseh spolih enake - zgornja oblačila, spodnja oblačila, obleke, obutev in dodatki. Vsaka vrsta oblačil ima v oklepaju poleg ikone tudi število predmetov v mapi. Ozadje zaslona je v roza barvi, ki je vedno enako, ko smo na ženski kategoriji, tudi v podmapah posameznih vrst oblačil.



Zgornja zaslona sta torej podobna kot pri ženskem spolu, le da je levi s turkiznim ozadjem za moški spol, desni z vijoličnim ozadjem pa za nedoločen spol - uniseks. Ikone za vrste oblačil so enake.

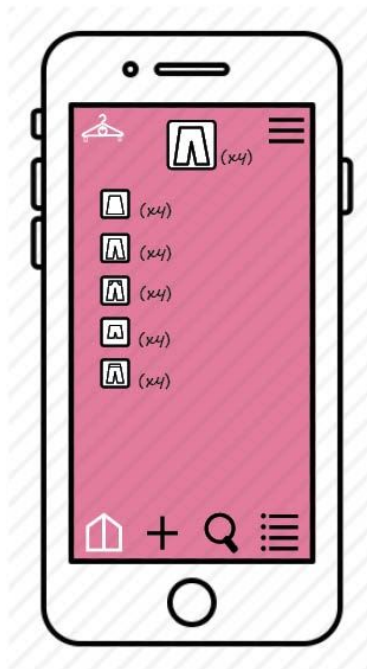


Zaslon prikazuje kategorijo *Razno/Drugo*, ki se nahaja na oker ozadju, ki ji pripada ta kategorija. Uporabnik lahko sam ustvari poljubno število podmap za različne predmete, ki bi jih želel imeti arhivirane v fundusu. Zgoraj je prikaz ene mape, ki nima slikovne ikone, ampak se mapa ročno poimenuje po predmetih, ki se nahajajo v njej (npr: obešalniki, stojala, grelci, ...).

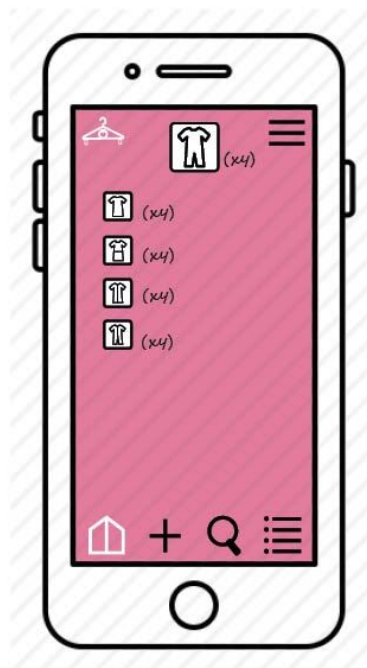


Ta zaslon prikazuje nadaljnjo kategorizacijo pri ženskem spolu, če kliknemo na zgornja oblačila. Prikažejo se podmape z vrstami zgornjih oblačil s svojimi ikonami in številom kosov v vsaki mapi. Mape s slikovnimi ikonami so: majice, majice brez rokavov, srajce, bluže, puloverji, jope, hoodiji, športne jope, blazerji, jakne, plašči, bunde, brezrokavniki,

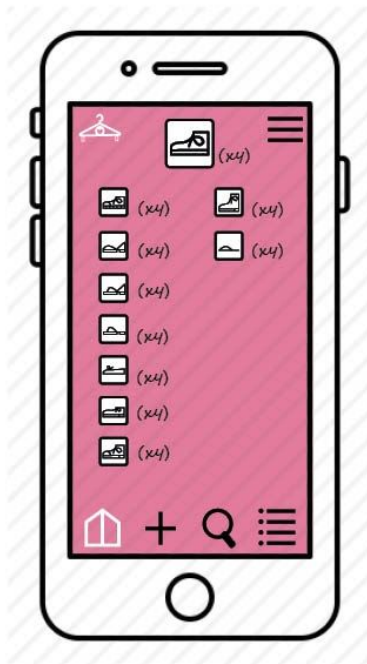
kimoni/halje. Vsaka mapa potem vodi naprej, v glavni "bazen", kjer so nanizane fotografije določenih kosov.



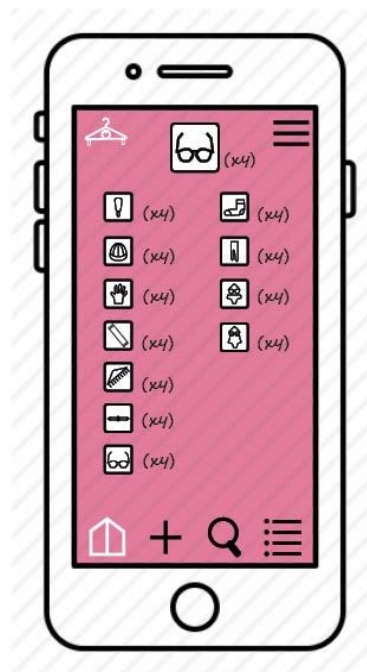
Zaslon prikazuje kategorijo spodnjih ženskih oblačil, s podmapami za krila, elegantne hlače, jeans hlače, kratke hlače in trenirke.



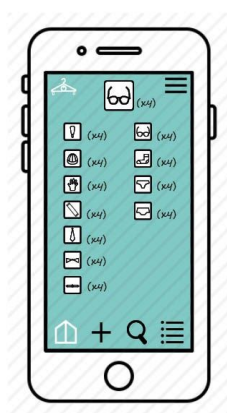
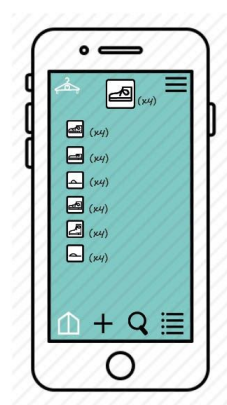
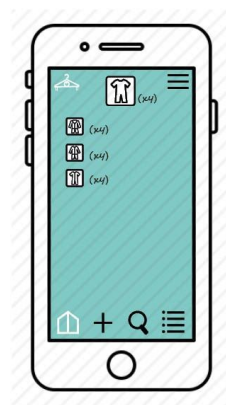
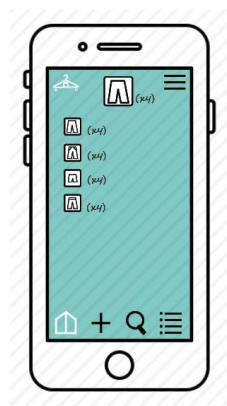
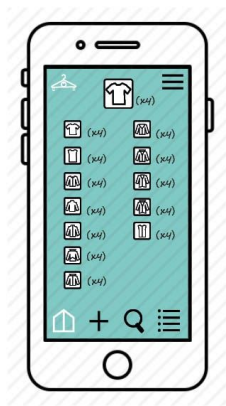
Zaslon prikazuje kategorijo ženskih oblek, s podmapami za elegantne/svečane obleke, poslovne obleke, obleke za prosti čas in kombinezone.



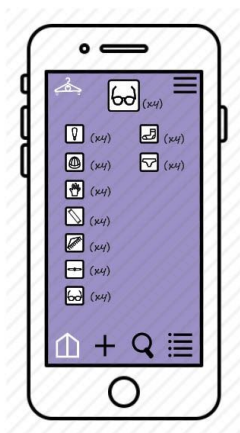
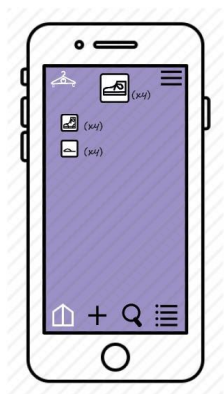
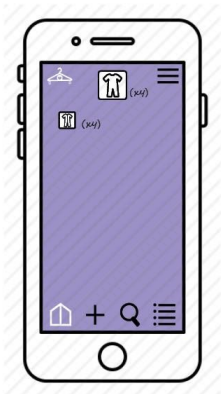
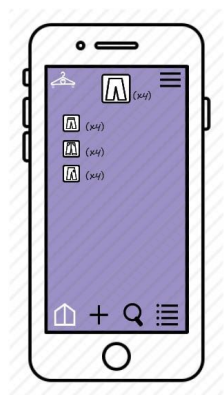
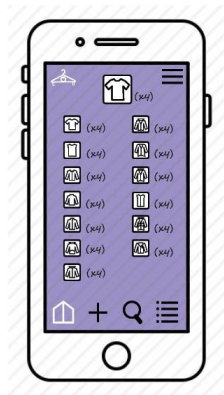
Zaslone prikazuje kategorijo ženske obutve, s podmapami za superge, salonarje, sandale, natikače, balerinke, oxfordke, gležnarje, škornje in copate.



Zaslone prikazuje kategorijo ženskih dodatkov, s podmapami za nakit, pokrivala, rokavice, šale, rute, pasove, očala, nogavice, najlonke, spodnje perilo in kopalke.



Zasloni v moški kategoriji podvrst oblačil so podobni kot pri ženskah, le da je nekaj razlik v podmapah in v barvnem ozadju, ki je pri moških turkizne barve.



Zasloni pri nedoločenem oziroma uniseks spolu so podobni kot pri prejšnjih dveh kategorijah. Barva ozadja je vijolična.



Zaslon prikazuje naslednjo izmed štirih glavnih funkcij aplikacije - nov vnos. Tu lahko posnameš ali naložiš fotografijo iz galerije slik, jo obdelaš in označiš predmet na sliki z glavnimi lastnostmi. Tri ikone pod sliko prikazujejo kaj je treba označiti pri vsakem novem vnosu - za kateri spol je namenjen predmet, pod katero vrsto oblačila spada, ter kakšne barve je. Program ti avtomatsko ponudi podkategorije, ko klikneš na primer na ikono za spol. Sliko na koncu potrdiš/shraniš in ta se uvrsti v določeno mapo v digitalnem fundusu.



Ko uredimo fotografijo, oziroma ji določimo osnovne lastnosti, lahko predmet novega vnosa dodatno opišemo. To prikazujeta črti na dnu zaslona. Pri tem lahko podrobno opišemo predmet - njegove morebitne napake, sestavo, projekt za katerega je bil kupljen/narejen, velikostno številko in drugo.

Označimo lahko, ali je predmet trenutno v fundusu in ga uvrstimo na seznam za določen projekt. Ti dve ikoni, ena za razpoložljivost predmeta in druga za dodajanje na seznam, sta umeščeni direktno pod sliko predmeta, ena na levi, druga na desni strani, pod fotografijo predmeta. Ikona za razpoložljivost je obešalnik, ikona za dodajanje k projektu pa je seznam.



Pri predmetu lahko označimo tudi to, da predmeta ni v fundusu. To razpoložljivost potem prikazuje podobna ikona kot pred tem, le da je obešalnik tu prečrtan.

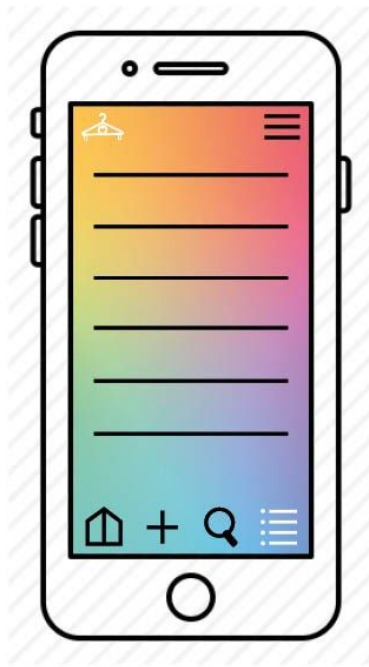


Zaslon prikazuje naslednjo izmed štirih glavnih funkcij aplikacije - iskanje predmetov v arhivu. Omogoča nam iskanje po dveh metodah - specifično ter bolj ohlapno. Specifičen kos iščemo z iskalnikom, ki se nahaja na vrhu zaslona. Zgoraj je iskalna vrstica kamor vpišemo iskani

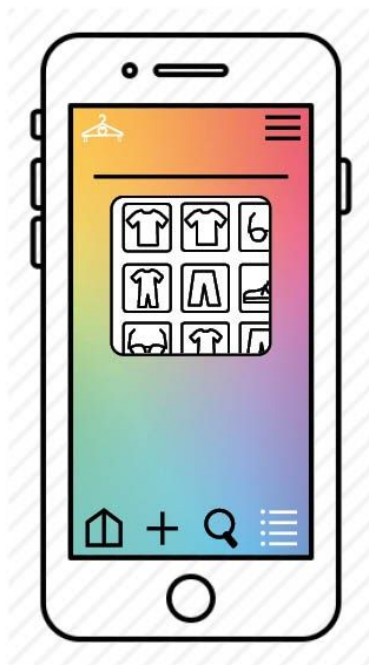
predmet (z iskalnim nizom besed - npr.: rumena ženska jopa s črnimi krogi, žepi, 38). Na sredini zaslona pa so tudi ikone z osnovnimi lastnostmi predmeta, kjer lahko v posamezni ikoni označimo, za kateri spol iščemo, katero vrsto oblačila ter barvo. Na ta način iščemo bolj ohlapno, program nam bo ponudil več zadetkov, ker ima določenih manj specifičnih lastnosti iskanega predmeta.



Zaslone prikazuje izbor osnovnih lastnosti, ki jih določimo iskanemu predmetu. Pri vrsti oblačil lahko določimo tudi specifično podkategorijo, kot so na primer elegantne hlače med spodnjimi oblačili.



Zaslon prikazuje četrto in obenem zadnjo med osnovnimi funkcijami aplikacije. To so sezname za določene projekte, kamor nanizamo oblačila, ki jih želimo vzeti iz fundusa. Teh seznamov je lahko poljubno število.



Zaslon prikazuje določen primer seznama, ki ima svoj naslov (zato je črta zgoraj) in mapo, v kateri so shranjene slike predmetov.

Sinhronizacija fizičnega fundusa in aplikacije

Smiselno je, da se organizacija fizičnega in digitalnega fundusa (kar aplikacija je) ne razlikujeta preveč. Predvsem je to pomembno pri iskanju predmetov v fizičnem fundusu, saj drugače pride v določeni meri do neuporabnosti. Primer: če imamo v fizičnem fundusu drugačno razporeditev po vrstah oblačil in spolu, kot v aplikaciji, se bo to poznalo pri iskanju predmetov po seznamu v fizičnem fundusu, ki smo si ga naredili v aplikaciji za določen projekt. Iskanega ženskega rumenega puloverja s črnimi pikami in žepi, ki smo ga uvrstili na seznam, potem ne bomo našli v fizičnem fundusu, če ga tam nismo pravilno shranili. Dosledni moramo torej biti pri tako imenovani sinhronizaciji obojega - da so predmeti shranjeni na istem mestu v fizičnem in digitalnem fundusu.

Programski del izdelave aplikacije

V fazi izdelave aplikacije sem najprej želela poskusiti aplikacijo narediti sama. Našla sem slovensko podjetje, PROSPLET d.o.o., ki je razvilo program za izdelavo mobilnih aplikacij brez programiranja. Njihova spletna stran s predstavitvijo izdelave aplikacije me je navdušila in pripravljena sem bila investirati v to. Svojo aplikacijo naj bi naredila v manj kot uri s pomočjo vnaprej pripravljenih predlog, z različnimi cenovnimi paketi pa bi potem lahko urejala in nadgrajevala aplikacijo, jo objavila in delila z drugimi in s tem pripomogla k širjenju svojega podjetja, storitve, ideje. Najprej sem se prijavila z uporabniškim računom na njihovi spletni strani in začela z izborom glavne vsebine moje aplikacije. Ko sem izbrala osnovne predloge sem začela z generiranjem, ki pa ni steklo do konca. Sistem mi je javljal napako, zato sem se obrnila na podjetje. Vprašala sem jih, zakaj se mi to dogaja, da sem sedaj že večkrat poskušala in da se aplikacija noče generirati do konca. Na moje veliko razočaranje sem dobila odgovor, da projekta še ne tržijo, ker ni dokončan in da ne vedo, če sploh kdaj bo dokončan, ker že nekaj časa stoji. Ker nisem našla ničesar podobnega na trgu, kar bi bilo dostopno, enostavno in mi omogočalo, da naredim aplikacijo sama in z denarnim vložkom, ki sem ga za to namenila, sem se odločila, da stopim v stik s podjetji, ki se ukvarjajo s programiranjem aplikacij. Želela sem preveriti, kolikšna bi bila cena, da bi moj tip aplikacije naredili. Predstavitve zasnove aplikacije sem posredovala dvema podjetjema. Prvi so bili že prej omenjeni PROSPLET d.o.o., drugi pa RSTEAM. Obe podjetji sta imeli dobre reference na področju mobilnih aplikacij in uporabnikom prijazno spletno stran z osnovnimi informacijami. Prvi so mi odgovorili, da bi za takšno aplikacijo zaračunali vsaj 3.000,00€ brez DDV. Iz podjetja RSTEAM, kamor sem šla tudi osebno predstaviti idejno zasnovo aplikacije, so mi po sestanku in oceni predvidenih ur dela sporočili, da bi za osnovno verzijo aplikacije porabili 50 ur. Njihova urna postavka je 50,00€, kar bi potem nanese 2.500,00€ brez DDV. Po prejetih ponudbah profesionalnih podjetij, sem ugotovila, da je finančni vložek za razvoj aplikacije z osnovnimi funkcijami prevelik in da nisem sposobna investirati v izdelavo aplikacije.

Samostojno programiranje

Po razočaranju, da aplikacije ne bom mogla sploviti, sem se odločila, da poiščem alternativo. Odločila sem se, da se poskušam sama naučiti programirati in narediti vsaj demo verzijo aplikacije. Realizacijo alternative sem naredila s pomočjo čedalje bolj priljubljenih "webinarjev"¹⁰, preko katerih sem se učila programiranja od doma. Portal MojeZnanje.si je eden bolj priljubljenih in obiskanih platform za učenje v Sloveniji in tam sem našla tudi tečaje za programiranje. Ponujajo tečaje od osnov programiranja, do bolj kompleksnih programerskih tehnik in funkcij. Vpisala sem se na tečaj z naslovom *Do prve Android aplikacije z App Inventorjem*. Opravila sem delavnico, a hkrati ugotovila, da je programiranje precej zahtevno in da takšnega tipa aplikacije, ki bi bil primeren za kostumografski fundus nisem sposobna sprogramirati sama.

Ugotovila sem, da je zato najprimerneje, da začnem uporabljati že obstoječo aplikacijo Sortly. Omogoča mi lahko preglednost inventarja, ki ga lahko sama formiram po mapah in kadarkoli in kjerkoli ter iz katerekoli naprave vidim, kje imam kaj shranjeno. Hkrati pa lahko delim uporabniški račun aplikacije s kolegico, vidim njene vnose in aktivnost ter sva obe hkrati informirane o vsem kar se tiče najinega fundusa. Aplikacija je sicer plačljiva za vse kar presega 100 vnosov, a jo je vredno imeti.

¹⁰ Spletnih tečajev.

Zaključek

Kostumografovo delo je neločljivo povezano s kostumi in drugimi fizičnimi predmeti. Z zasebnim kostumografskim fundusom, kjer jih hrani, si poveča zaposlitvene možnosti, delovno učinkovitost in olajša delovne procese. To je možno le ob dobri organizaciji. Zamislila sem si digitalno aplikacijo, ki bi tovrstno organizacijo fundusa bistveno olajšala. Naredila sem idejno in vizualno zasnovo aplikacije in jo poskušala realizirati, a mi zaradi pomanjkanja finančnih sredstev ni uspelo. Našla sem podobno aplikacijo, ki kljub nekaterim pomankljivostim dobro služi potrebam organizacije kostumografskega fundusa. Kljub temu upam, da bodo moja dognanja uporabna tudi za ostale kolege in da bo nekdo v prihodnosti morebiti naredil tovrstno aplikacijo.