FAKULTA DESIGNU A UMĚNÍ
LADISLAVA SUTNARA
ZÁPADOČESKÉ
UNIVERZITY
V PLZNI

Protokol o hodnocení
~~bakalářské práce~~ – diplomové práce *)

Název práce: Digitální interaktivní kniha nebo časopis

Práci předložil(a) student(ka): BcA. Marcela Konárková

Studijní obor a specializace: Ilustrace a grafický design, specializace Ilustrace

~~Hodnocení vedoucího práce~~ - Posudek oponenta práce *)

Práci hodnotil(a): akad. mal. Zuzana Marešová

Pracoviště: AMU, Malostranské náměstí 12,118 00, Praha 1

1. Cíl práce
(a jeho naplnění):

Studentka oboru ilustrace si zvolila za cíl své magisterské práce **digitální interaktivní knihu** podle vlastního námětu, cílově určenou mladším dětem.

K této volbě ji vedly tyto důvody:

Oblast tvorby pro děti, jejímž úkolem je zprostředkovávat emocionálně pozitivní a didaktický obsah hravou a zábavnou formou, Marcelu Konárkovou maximálně přitahuje, inspiruje a naplňuje natolik, že by se jí chtěla profesně i nadále věnovat. Stejnou měrou jí ale zajímá rozvoj interaktivity v knize s cílem čtenáře do četby co nejvíce vtáhnout a umožnit mu oživovat děj vlastními zásahy. Reaguje tak na současný trend využívání a vývoje moderních technologií v kombinaci s knižní tvorbou a aktivně se zajímá i snaží reagovat na nové požadavky trhu v této oblasti. Dokonce má v tomto směru již úspěšné realizace.

Svojí interaktivní knihou **„Chrobákovy trampoty"**chtěla k tomuto procesu přispět vlastním, plně autorským originálním řešením (tj. vlastní koncept,námět,text,výtvarná stylizace, vlastní animace, návrhy interakcí, typografie) a vytvořit e-knihu příjemnou dětem „při hře na čtení" a vizuálně přitažlivou natolik, aby i přes ovládání digitální techniky evokovala prvky hřejivosti, rukodělnosti a lidské nedokonalosti. Tyto cíle se jí úspěšně povedlo naplnit. Vznikla digitální kniha půvabná a pozitivní, bez nadbytečné umělecké exhibice a téměř vyvážená ve všech složkách.

Úkol,který si předsevzala je natolik komplexní,že to pro autorku znamenalo důkladnou přípravu, systematickou práci a pravidelné konzultace s pedagogy a koordinaci postupů se spolupracovníky,což zvládla na výbornou.Průběh práce přehledně popsala v písemné části diplomky a doložila množstvím názorného obrazového materiálu.Oceňuji její odvahu opustit vyjeté koleje vyzkoušených postupů, právě když šlo o magisterskou práci a začít se učit se za pochodu a v omezeném čase základům scénáristiky, animace a také se naučit ovládat program Flash,což jsou vlastně další samostatné disciplíny.

Rozhodnutí pro to,že si sama autorka bude všechno i animovat, ač s tím nemá dostatečnou zkušenost výsledku uškodila. Ochudila výsledek o kýženou hravost a více živosti. Na jednotlivých stranách knihy zůstaly nevyužité možnosti pro hru aktérů, nápadnější vyjádření situací i emocí, interakce postaviček. Animace dopadla celkově statičtěji, méně vynalézavě a to ubírá výsledku na kvalitě.

Celkově příjemné vyznění knihy podporuje výtvarné řešení (tj.jednoduchá přírodní pozadí, pastelkou kreslené plošky), typ písma jakoby ručně kresleného. Také čtení textu Pavlem Liškou, ozvučení, styl hudebního doprovodu a bezproblémové ovládání lišty posilují jednoznačně kvality této magisterské práce.

2. Technologická specifika
(technická inovace)

Důležitým technologickým aspektem pro animaci je připravit výtvarné návrhy aktérů tak, aby se s nimi dalo dobře animovat vhodnou technikou. A použít k tomu například vhodný program. V tomto případě jsou to ploškově stylizované objekty, provedené pastelkovou kresbou a je to zcela adekvátní styl pro práci i schopnost~~ím~~ animátorky.

3. Přínos práce pro daný obor

Obecně přínosem pro daný obor by měla asi být v našich podmínkách snaha, aby každé dokončené digitální interaktivní dílo, mělo co nejvyšší profesionální úroveň autorskou, obsahovou, výtvarnou a invenční, protože nasazuje kvalitativní laťku a inspiruje. Tato práce se o dosažení těchto hodnot poctivě snaží. Osobním a neocenitelným přínosem pro autorku samotnou je komplexní zkušenost z realizace této práce.

4. Silné stránky díla

Nejsilnější stránkou této absolventské práce je určitě celistvá dotaženost všech složek, příjemně úsporné jednoduché výtvarné prostředí, fungující interaktivní ovládání a komentář čtený Pavlem Liškou, který výrazně napomohl oživení i tam kde je topornější ,nebo příliš úsporná animace a gestikulace figur.

5. Slabé stránky díla

Za slabší stránku interaktivní knihy,považuji nevyužitý prostor pro inscenační a interaktivní invenci. Méně hravosti a nápaditosti při animaci a v inscenování situací.

6. Hodnocení a navrhovaná známka
(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

Za celkově vysokou úroveň **digitální interaktivní knihy„Chrobákovy trampoty“**navrhuji ohodnocení **velmi dobře.**

Datum: V Praze dne 19. 5. 2015

Podpis:

Mrazi Marešová