



Protokol o hodnocení kvalifikační práce

Název bakalářské práce/~~diplomové práce~~: *

Interaktivní abecedář

Práci předložil student: TIŠEROVÁ Michaela

Studijní obor a specializace: Ilustrace a grafika, specializace Grafický design

Posudek oponenta práce *

Práci hodnotil:

MgA. Lukáš Fišárek

1. Cíl práce

- a) Formálně byl deklarovaný cíl splněn
- b) Kvalita práce odpovídá obvyklým požadavkům

2. Stručný komentář hodnotitele

Je zvláštní, jak velmi málo se interaktivní projekty v tématech bakalářských prací objevují. Přesto lze říct, že jsou budoucností nejen jednoho oboru a často by rozvedly zadané téma zajímavěji a úplněji než to činí klasická média. Zvolit si za téma bakalářské práce interaktivní učební pomůcku je tak chválibodné a logické. [SĚP]

Michaela Tišerová k celé problematice přistupuje velmi zodpovědně, neopomíjí odbornou přípravu a i výtvarné nebo technické kroky má rozmyšlené a dobře zdůvodněné. Přesto výsledná práce v detailech vzbuzuje spoustu otázek a nepůsobí jako finální dílo, ale spíš jako prototype, na kterém by bylo dobře ještě chvíli pracovat. [SĚP]

Pohyb v aplikaci a jednotlivé kroky, kterými uživatel postupuje, jsou velmi schématické a příliš zjednodušené. Chybí větší motivace pro pokračování a ani samotné menu příliš nevybízí k interakci. [SĚP]



Některé elementy neplní dobře svou funkci (teploměr ukazující stav jednotlivých kroků), a tak je převládajícím dojmem jistá technicistní strnulost.

Užší spolupráce s programátorem a větší automatizace či interaktivita elementů by celému dojmu prospěla.

Základní obrysové tvary ilustrací dobře oscilují kolem jednoduchosti a rozpoznatelnosti, ale někde, hlavně u postav, ztrácejí konzistenci a působí naivně a bezradně. Obecně by ilustracím slušela větší razance a také jistý příklon k předpokládanému publiku, některý z charakterů by se také mohl stát průvodcem aplikací. Takto ilustrace působí odtaziť a ani ony nevybízejí k většímu prozkoumávání abecedáře. Samotnou a pro mě velmi problematickou kapitolou je také zvláštně posunutá barevná výplň ilustrací. Ta má zřejmě za úkol znepréhlednit původní obrys, který se autorce zdál asi příliš všední, a dokládá tak mimoděle jistou tvarovou bezradnost ilustrací.

I animace bohužel podporuje výsledný chladný dojem. Je zde vidět nezkušenost autorky a její technické omezení. Živější animace by většinu ilustrací vdechla život, dokázala by rozebrat jednotlivá témata a bylo by jí možné daleko lépe využít jak v jednotlivých úkolech, tak i v celém menu aplikace.

Proti použitému výběru písma asi nelze moc namítat. Přesto si dovolím upozornit na dva pro mě sporné body. Vybrané písmo je autorskou reminiscencí na klasický cirkulární grotesk má ale svá specifika (nedotažené G, nižší střední výška) a vlastně tak ukazuje nesprávnou podobu písma. Bylo by tedy lépe vybrat písmo, které co nejklasičtěji respektuje „školní“ podobu jednotlivých tvarů písma. Zároveň je zde otázka nakolik takto „technicky“ konstruované písmo může být návodné pro co nejpřirozenější pohyb prstů po displeji tabletu. Možná by bylo lépe volit písmo švihové, tak aby uživatel/dítě měl menší problém tvar napodobit a co je ještě důležitější ho třeba i správně zopakoval na papíře nebo v jiném médiu (upozorním zde třeba na projekt Radany Lencové Comenia).

Tím se nevyhnutně dostáváme k jedné z klíčových oblastí, která je sice naznačena v obhajobě, ale v samotné aplikaci není rozvinuta. Tím co odlišuje opravdu vážně míněné edukační interaktivní dílo od průměrného je jeho teoretické pozadí. Jako uživatel/rodič bych se rád dozvěděl i o teorii toho kterého úkolu, čím je pro mé dítě prospěšný, jaké návyky rozvíjí a co mé dítě získá jednotlivým procvičováním. Mohlo by zde být zdůrazněno doporučené používání, časové omezení užívání aplikace i způsob jak jednotlivé úkoly plnit třeba na papíře. Celý tento teoretický základ by aplikaci dodal potřebné odborné zázemí, rozšířil její působení a mohl by se stát opravdovým pomocníkem při výuce abecedy.

Drobnou ale velkou kapitolou, která by jistě vyplývala z hlubší diskuze z odborníky je pak užití dalších interaktivních prvků (kamera, hlas), které by opět užítost aplikace rozšířila.



Přes všechno uvedené bych rád zdůraznil, že v podobě Abecedáře od Michaely Tišerové máme před sebou poměrně vyspělé dílo, které v řadě ohledů splňuje nejvyšší kritéria a samotná aplikace by byla přínosným dílem do skládačky moderních výukových metod. Přál bych si aby studentka ve svém úsilí pokračovala a dotáhla celou práci k opravdu vyváženému a podstatnému cíli. Doufám, že bude brát moje poznámky jako náměty k přemýšlení a nenechá se jimi zvíkat. Zde bych znovu rád apeloval na celou univerzitní obec i fakultu umění a designu, aby urychleně hledaly provázanější a aktivnější mezioborové kanály, díky kterým budou mít podobné projekty otevřenou podporu a jednotliví autoři se nebudou nuceni stávat grafiky, animátory, zvukaři, programátory a hledači spolupracovníků. Budou se tak moci cele věnovat vedení a správnému dokončení svých projektů.

3. Vyjádření o plagiátorství

Předložené dílo rozhodně není plagiátem, přesto, že používá mnohé zavedené procesy a postupy. Je originálním a autorským výstupem práce Michaely Tišerové.

4. Navrhovaná známka a případný komentář

Navrhovaná známka má podobu: výborně

Datum: 17. 08. 2020

Podpis:

*) Nehodící se škrtněte

Tisk oboustranný

