



FAKULTA PEDAGOGICKÁ  
ZÁPADOČESKÉ  
UNIVERZITY  
V PLZNI

Katedra výtvarné kultury  
Klatovská 51, 306 14 Plzeň  
Tel.: 377 636 493, 377 636 471  
e-mail: suomar@kvk.zcu.cz

## Protokol o hodnocení diplomové práce

**Název práce:** Grafické zpracování hry Albi a její propagace

**Práci předložil(a) student(ka):** Vendula Moulisová

**Studijní obor:** Učitelství výtvarné výchovy pro SŠ a ZUŠ

### Posudek oponenta práce

**Práci hodnotil(a):** PhDr. Vladimíra Zikmundová, Ph.D.

#### 1. Cíl práce

*Studentka Vendula Moulisová si pro svou diplomovou práci zvolila poměrně náročné a komplexní téma – vytvořit společenskou a naučnou hru v oboru dějiny umění. Zároveň bylo jejím cílem vytvořit pro tuto hru kompletní vizuální styl včetně přepracování loga firmy, která by hru produkovala. Uvedené cíle byly splněny s výhradami, které popisují dále.*

#### 2. Obsahové zpracování

*Záměr studentky vnímám jako extrémně náročný. Samotné koncipování hry z dané tematické oblasti by totiž stálo za samostatný diplomní úkol. Studentka by tak měla dostatečný prostor pro jeho realizaci s využitím metod, které by jí umožnily vyhodnocování úrovní náročnosti otázek a přípravy variant hry s odlišením těchto úrovní. Z předloženého textu není příliš zřejmé, pro jakou cílovou skupinu je hra určena a s jakou úrovní znalostí. V koncepci osciluje mezi širokou veřejností bez znalostí dějin umění, které odpovídá i poměrně jednoduchá, ale funkční struktura hry a postupu v ní. Studentka ovšem nevysvětluje, proč v textu vychází z očekávaných výstupů právě pro obor Grafický design, tzn. nikoli vzorku bez odborné průpravy v tématu, a v daném prostoru pro vypracování diplomního úkolu tedy nemá možnost více propracovávat koncept hry zaměřený konkrétně na cílovou skupinu, která se například připravuje k maturitě z dějin umění. Tato nevyhraněnost způsobuje, že*



obsah hry je v zásadě velmi konvenční a jde pouze po povrchu s výběrem „nej“ ze světových dějin umění. Taková hra neposkytuje alternativu jiným formátům znalostních deskových her nebo soutěží v jiných médiích, které jsou pouhým vytrhováním encyklopedických dat z kontextu. Přesto hodnotím pozitivně, že si tvorbu konceptu studentka sama vybrala a se zaujetím se jeho realizaci věnovala. Dále se tedy budu zaměřovat spíše na hodnocení grafického zpracování záměru, které pokládám v diplomové práci za stěžejní.

### **3. Charakteristika a hodnocení formy technické i řemeslné složky práce**

Po stránce řemeslné je praktická část DP zpracována na velmi dobré úrovni. Studentka navazuje na své dosavadní zkušenosti v oblasti navrhování vizuálního stylu, které prokázala již ve své bakalářské práci. Na rozdíl od předchozího snažení se mi však zdá, že aktuálně zvolený úkol svoji komplexností zapříčinil, že studentka i v praktické části zůstává na povrchu a poněkud prvoplánově se nechává svázat tvarovou a barevnou stylizací přepracovaného loga firmy. Z jakého důvodu mění zavedené logo firmy a v jakých ohledech ve srovnání s jeho dosavadním tvarem dochází ke zlepšení, studentka nevysvětluje. Přesto pokládám logo za zdařilé s užitným potenciálem, stejně tak jako ostatní části celku.

### **4. Formální náležitosti**

Text práce je čtivý, s výjimečnými chybami spíše v interpunkci. Textová část je přehledně členěna. Obrazová dokumentace, stejně tak jako vypracované tabulky, vhodně doplňují text. Studentka, tak jako v bakalářské práci, používá spíše intuitivní pojmenovávání problematiky, proto bych doporučila důkladnější kategorizaci popisovaných jevů (př. str. 30 „testování na lidech, kteří s dějinami umění nemají příliš zkušeností...“).

### **5. Stručný komentář hodnotitele**

Celkově hodnotím práci Venduly Moulisové jako kvalitní s potenciálem dalšího propracování pro užití v praxi.

### **6. Otázky a připomínky na autora práce k bližšímu vysvětlení při obhajobě (max. 3):**

*Upřesněte, jakou metodu výběru otázek jste zvolila.*

### **7. Navrhovaná známka**

**Velmi dobře**

Datum: 12. 5. 2014

Podpis: PhDr. Vladimíra Zikmundová, Ph.D.

