

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

Název práce: Koordinovaný vizuální styl neziskové organizace

Práci předložil(a) student(ka): Matěj Matouš

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

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

Práci hodnotil(a): akad. mal. Ditta Jiříčková

(u externích hodnotitelů uveďte též kontaktní adresu pracoviště)

1. Cíl práce (a jeho naplnění):

Cílem BP Matěje Matouše bylo vytvoření vizuálního stylu neziskové organizace. Zaměření práce bylo nutno během průběhu přehodnotit – po naší společné dohodě se zadání na grafiku pro prostory DEPO 2015 změnilo na projekt počítačové hry a její prezentace potenciálním zájemcům.

Tato změna byla dána praktickými okolnostmi, zároveň však ukázala, že student je schopen operativně nastoupit do jiného projektu, který si i sám stanovil, který ho bavil a jehož podmínky nebyly vytvářeny vnějším prostředím. To oceňuji.

Student navrhl výtvarnou podobu počítačové hry. Jejím námětem by mohla být reálná, i když humorně nadsazená podoba příběhu, ve které vystupují jeho přátelé, spolužáci. Odehrává se v prostředí interiéru, který připomíná studentův byt z dětství. Jednoduchá zápletka – hledání zubní pasty v mírně „zakaleném“ ránu, otvírá prostor pro plnění jednotlivých „úkolů“. Vtipnost banální historky je sympatická svojí záměrnou jednoduchostí a je určitým antipodem ke komplikovaným, vizuálně třírozměrným, technicky a akčně vystavěným počítačovým hrám.

2. Technologická specifika (technická inovace):

Student se vyrovnal s prostředím, ve kterém by se hra uplatnila a potřebou hru prezentovat v tištěném projevu, adekvátní podobou výtvarné formy. Nápodoba „pixelace“ převedená do vektorové grafiky umožňuje aplikace ve všech technologických výstupech. Výstupy lze bezprostředně pozorovat na přiložených tiskovinách. Správně jsou nastavené proporce pixelů, jejich poměry a barevnost na vykreslení postav, motivů, prostředí. Určitá hrubost je záměrem.

3. Přínos práce pro daný obor + silné stránky

Přínos vidím ve způsobu uvažování, jak grafický design zapojit do vlastního obsahu tématu, do jeho prezentace a následně přemýšlení, jak produkčně celou a věc „prodat“.
Praktičnost, vtip a lehkost, jak v obsahu tak ve formě. Správná míra složitosti, odstranění nefunkčních prvků (název Pixla + !) apod. Samostatnost v rozhodování a jednoznačnost výtvarné podoby.

4. Slabé stránky díla

Nevýhodu vidím ve vizuálně jednovrstevné, trochu monotónní práci s prvkem „pixelu“.
Účinek se po chvíli okouká a člověk hledá další rovinu vyjádření. Student si toho však je vědom
A sám ví, že má ještě určitá místa k dořešení.

5. Hodnocení a navrhovaná známka

(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

Výborně.

Datum:

23. 5. 2015

Podpis:



*) Nehodící se škrtněte

Pozn.: Při nedostatku místa přiložte nový list

Tisk oboustranný