



## Protokol o hodnocení bakalářské práce

**Název práce: Videoherní konzole a příslušenství - Zpracování designu videoherní konzole, ovladače a pohybového senzoru**

**Práci předložil(a) student(ka): ĎURINA Jan**

**Studijní obor a specializace: Design - Produktový design**

### Posudek oponenta práce

**Práci hodnotil(a): MgA. Mgr. Petr Pelikán**

(u externích hodnotitelů uveďte též kontaktní adresu pracoviště)

**1. Cíl práce**

(a jeho naplnění):

Cíl práce byl podle mě naplněn

**2. Technologická specifika**

(technická inovace):

Autor využívá již zaběhlých technologií a tak nelze hovořit o nějaké technologické inovaci. Ostatně v textu sám naznačuje, že to ani nebylo jeho snahou.

**3. Přínos práce pro daný obor**

**4. Silné stránky díla**

Zde bych vyzdvihl dobře zhotovený model, který dává představu o tom jak by budoucí výrobek měl vypadat.

## 5. Slabé stránky díla

V tištěné části postrádám skici a případně větší obrazovou dokumentaci jinak zajímavého historického úvodu. Víím, že to je na přiloženém CD, ale autor se bohužel moc neobtěžoval s pojmenováním jednotlivých typů herních konzolí a tak je orientace ponechána na čtenáři. Myslím, že přejmenování souboru není takový problém.

Kvalitu skic na přiloženém CD také nepovažuji za oslnivou.

Samotný návrh je svou myšlenkou celkem zajímavý, ale poměrně nedotažený. Všechny tři objekty bohužel podle mě netvoří set. Asi nejvíce je to patrné na ovladdači, kde je použito úplně jiný tvarový koncept než na zbytku práce. I v textové části je cítit, že autor má strach nalézt nové řešení tvaru ovladače tak, aby byla zachována jeho dobrá ergonomie a zároveň, aby bylo patrné, že tvoří set se zbytkem.

Přiložené rendery bohužel moc neukazují detaily, které by mohly jednotlivé komponenty spojit v jeden celek

## 6. Hodnocení a navrhovaná známka

(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

Z důvodu výše uvedených postřehů práci hodnotím známkou dobře

Datum: 31-05-2017

Podpis:

