

Průběh obhajoby bakalářské práce:

Navržená známka vedoucího práce: 1

Navržená známka oponenta: 1

Studentka v průběhu počítačové prezentace seznámila komisi s inspirací a námětem své práce na téma Interiér jako hra. Popisala samotnou výrobu solitérního kuan nábytku - věšáku, kterou konzultovala s publikárem.

Vedoucí práce a oponent následně přečetli posudky. Studentka zodpovídala některé dotazy a připomínky (útlak práce, zdroje, chybné řešení, historie věšáku)

Ve výstavním prostoru studentka představila svojí věšák na oděvy. Model byl precizně zpracován a byl funkční, což si komise mohla vyzkoušet. Předseda komise podotkl, že pokud co na věšák umístíme oděv zabryjeme veskerou "parádu" - dřažky pro posuv háček. Navrhoval umístit spíše věšák horizontálně. Vedoucí práce sledoval za předostatek celkovou hmotnosť objektu. Navrhoval do zadní části věšáku umístit dřažky - odlehčení masivu.

V rámci diskuse studentka odpovídala na dotazy všech členů komise.

Ste komise dílo není plagiat.

Klasifikace:

..... vy'borne

Datum obhajoby: 17. června 2019