



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

Hodnocení vedoucího práce

Práci hodnotil:

MgA. Jan Kokolia

1. Cíl práce

Deklarovaný cíl byl v bakalářské práci Michaely Tišerové naplněn jak po formální, tak i faktické stránce, z mého pohledu splňuje veškeré náležitosti požadované k úspěšnému završení bakalářské zkoušky.

2. Stručný komentář hodnotitele

Během svého zatím krátkého působení v akademické sféře na půdě FDU s nadšením pozoruji stále se prohlubující tendenci vytvářet díla s přesahem do dalších oborů. Když mne Michaela Tišerová poprvé oslovila s myšlenkou povýšit vytvoření slabikáře ze statické formy na interaktivní, bez váhání jsem do projektu vstoupil. Spojení grafického designu, animace, motion designu a interaktivní složky se nabízí už jen z principu podstaty těchto oborů - příkladů úspěšné fúze vyjmenovaných disciplín lze nacházet na denní bázi mnoho. Slečna Tišerová si nezvolila jednoduchou cestu, vrhla se po hlavně do neprobádaných vod a musela se potýkat s řadou v

začátku netušených překážek. Zkusila si spolupráci s programátorem a zvukařem, což je pro studenta grafického designu dozajista neobvyklé. Prozatím.

Vytyčený původní cíl - vytvoření fungující a volně stahovatelné aplikace - se jí sice do termínu odevzdání naplnit v plném rozsahu nepodařilo, nicméně je na dobré cestě této mety dosáhnout i po absolvování a pevně věřím, že projekt, který si vymyslela nakonec spatří světlo světa i přes všechny překážky, zejména pak karanténní opatření, které zastavilo mnohá jednání a zkomplikovalo možnosti na všech frontách.

Fáze, do které Michaela Tišerová zvládla projekt dotáhnout je z mého pohledu dostatečně komplexní na to, aby práce mohla být hodnocena plnohodnotně.

Za slabší stránku teoretické práce bych označil málo rozvedené minihry, kde do tématu neuvedený divák by nemusel mít komplexní představu o vysvětlovaném herním principu a systému bodování. Více však napoví přiložené Let's play video a aplikace pro Android a Windows, která nabízí ukázkou progresu ve vývoji aplikace a několik dobře hratelných miniher, byť jen pracovně ozvučených a ještě bez naplněného obsahu. Všechny dodané podklady dávají divákovi celkem konkrétní představu o funkcích aplikace, způsobu orientace v menu apod.

Michaela Tišerová je především studentkou grafického designu a proto by se měla pozornost upřít ve větší míře na vizuální podobu díla. Studentka pracovala s jednoduchou, ale funkční stylizací, dobře zvolila font, velmi se mi líbí použití ofsetu barevných ploch, který pak funguje skvěle v animaci. Stylově působí čistě, hravě a srozumitelně dětskému oku, přitom bez náznaku kýčovitosti a dětinskosti. Ilustrace objektů si drží jednotný styl.

Co se týče animace, udělala studentka obrovský posun nejenom v technickém ohledu, ale i v přemýšlení nad pohybem, načasováním a dynamikou, byť některé z animací by snesly menší, či větší míru doladění.

3. Vyjádření o plagiátorství

Nemám sebemenší důvod se domnívat, že by dílo mohlo být plagiátem.

4. Navrhovaná známka a případný komentář

Navrhuji známku "výborně", zvláště pak pro odvahu studentky pustit se za hranice svého oboru a vytrvalost dotáhnout projekt co nejdále k realizaci.

Datum: 14.8.2020

Podpis: