

### Hodnocení oponenta diplomové práce – teoretická část

<b>Jméno a příjmení studenta</b>	<b>Monika Košťálová</b>		
<b>Studijní program</b>	<b>Výtvarná umění</b>		
<b>Obor/ateliér</b>	<b>Multimedia a design / Grafický design</b>		
<b>Forma studia</b>	<b>Prezenční</b>	<b>Akad. rok</b>	<b>2011/2012</b>
<b>Název práce</b>	<b>Informační grafika - Olympijské hry 2012</b>		
<b>Oponent práce</b>	<b>M.A. Bohuslav Stránský</b>		

Práce Moniky Košťálové se zabývá informační grafikou, respektive vizualizací informací (někde používá sporný pojem *informační vizualizace*, patrně důsledek nesprávného překladu z angličtiny). Jak autorka píše, tento obor se neustále vyvíjí a nabývá na významu, což se text teoretické práce snaží dokázat.

Úvod patří historickému exkursu do vývoje informační grafiky od počátku civilizace po konec minulého století. Podrobněji se zastavuje u významných postav (Neurath, Sutnar a další) a přibližuje jejich vliv na rozvoj infografiky. Její exkurs končí počátky interaktivity jako prozatím posledního vývojového stádia daného oboru (jen jsem nepochopil, proč je zmíněn Tim Berners-Lee, tvůrce konceptu www). Autorka odvedla poctivé studium pramenů, postihuje vše podstatné, chybí mi zde však přece jen zmínka o ikonické realizaci infodesignu – New York Subway Map (Massimo Vignelli, 1972).

Následuje stať věnovaná vědeckým poznatkům o lidské percepci, tedy naší schopnosti přijímat a zpracovávat vizuální podněty a informace. Z hlediska samotné problematiky informačního designu je potom velmi podstatná část textu, která čtenáře seznamuje s jeho teoretickými východisky a pravidly, jimiž by se měl grafický designér při tvorbě infografiky řídit. Autorka prokazuje schopnost orientace v dané problematice, s citovanými autory však nijak nepolemizuje, o jejich názorech se tak bohužel více nedozvíme.

Závěrečná část textu je procházkou současným bohatým a druhově pestrým světem infoestetiky, jak se také někdy vizualizaci informací říká. Autorka správně uvádí základní dva proudy, které v této oblasti existují – vizualizace informací za účelem jejich efektivního zprostředkování a vizualizace dat jako umělecký směr. Představuje řadu zajímavých projektů, jejich výběr však na mne působí trochu nahodile, přestože se mu snaží dát jistou logickou linku. Větší systematizace trendů a přístupů napomáhající lepší orientaci v současné podobě informační estetiky by byla velmi přínosná. To vnímám jako jedinou slabinu jinak velmi dobré práce.

Návrh klasifikace: A – výborně

V Uherském Hradišti dne 7.6.2012



.....  
podpis oponenta

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

A - výborně	B - velmi dobře	C - dobře	D - uspokojivě	E - dostatečně	F - nedostatečně
-------------	-----------------	-----------	----------------	----------------	------------------

---

\* nehodící se škrtněte

## Hodnocení oponenta diplomové práce – praktická část

<b>Jméno a příjmení studenta</b>	<b>Monika Košťálová</b>		
<b>Studijní program</b>	<b>Výtvarná umění</b>		
<b>Obor/ateliér</b>	<b>Multimedia a design / Grafický design</b>		
<b>Forma studia</b>	<b>Prezenční</b>	<b>Akad. rok</b>	<b>2011/2012</b>
<b>Název práce</b>	<b>Informační grafika - Olympijské hry 2012</b>		
<b>Oponent práce</b>	<b>M.A. Bohuslav Stránský</b>		

Záměrem práce Moniky Košťálové je zprostředkovat atraktivním a inovativním způsobem návštěvníkům olympijských her informace o zúčastněných sportovcích. Kromě samotné prezentace informací chce autorka také divákům co nejvíce přiblížit atmosféru závodů, respektive co sportovci v jejich průběhu zažívají.

K tomuto účelu má sloužit navržená aplikace využívající tři obrazovky, díky kterým má být divák co nejvíce vtažen do děje. Zde je popis řešení velmi vágní a má spíše povahu vize. Z dokumentace projektu vyplývá, že se jedná o nespécifikovaný prostor, ve kterém jsou osazené počítačové obrazovky, aplikace se tedy ovládá pravděpodobně myší. Z prvních obrázků, které jsem k posouzení dostal, jsem si však představoval spíše nějakou velkoplošnou projekci situovanou v blízkosti sportovišť. Je pro mne otázkou, na kterých místech olympijského Londýna by takto koncipovaná aplikace našla své uplatnění.

Celková architektura aplikace je v zásadě jednoduchá a navržena správně, problematičtější je z mého pohledu řešení jednotlivých obrazovek, počínaje úvodní. Velká plocha s mnoha mluvícími obličejí umístěnými do pravidelné mřížky působí více neuroticky než efektně. Nedomnívám se, že je to nejlepší způsob, jak uživatele motivovat ke vstupu do aplikace. Proč si nelze vybírat ze sportovců už přímo na této obrazovce?

Postoupíme-li na další obrazovku, dostáváme se k výběru sportovců podle různých kritérií (disciplína, země, váha sportovce apod.). Ty jsou všechny umístěny opět do pravidelné mřížky, mají vizuálně stejnou váhu, orientace tak vyžaduje od uživatele zvýšenou dávku pozornosti. Obávám se, že už zde autorka rezignuje na podstatu a potenciál vizualizace informací – nemáme zde žádný orientační, záchytný bod, informace nemají žádnou hierarchii. Z textu není jasné, nakolik důkladně autorka provedla analýzu informací, které mají být zobrazovány – jejich důležitost, jak je lze typizovat, třídít a provázat, jaké jsou mezi nimi vztahy a které z nich vizualizovat. Pravidelná mřížka se mi už v tento moment jeví jako silně svazující princip, který jde do jisté míry proti smyslu vizualizace informací. Procházení seznamy a finální výběr sportovce tak není uživatelsky příliš přívětivý – kromě zmíněné vizuální orientace neumožňuje filtrovat podle více parametrů nebo si rychle vyhledat konkrétního sportovce z jmenového seznamu či pomocí fulltextu (alespoň to z popisu řešení nevyplývá). Málo komfortní je také nutnost neustálého vracení se zpět k nadřazené nabídce.

Dostaneme-li se konečně na profil vybraného sportovce, základní informace jsou nám opět zprostředkovány ve známé mřížce. Znovu je třeba přeskakovat po mřížce a spojovat si patřičné informace k sobě, přehlednost a ergonomie čtení ustupuje výtvarnému řešení. I to však má své limity, například základní ovládací tlačítka (back, race) jako nejvýraznější vizuální prvky celé obrazovky. Nejpůsobivější částí aplikace je nakonec jistě videozáznam zdolávání tratě z pohledu závodícího. Akční záběry jsou prokládány animovanými texty, jež se snaží pomocí animací symbolicky vyjadřovat hodnoty, které jsou v textech zobrazeny (rychlost, srdeční tep apod.). Po symbolické stránce můžeme považovat animace za poměrně zdařilé, z hlediska čitelnosti jsou pohyblivé texty opět spíše efektní než efektivní v poskytování přesné informace. Také mě zarazil výběr zobrazovaných informací, které mají spíše individuální charakter (např. srdeční tep) – z diváckého hlediska jsou podle mého názoru atraktivní spíše data, kdy se srovnává výkon sledovaného sportovce s ostatními závodníky (případně údaje o délce zdolané trati apod.).

Z čistě výtvarného hlediska nemám potřebu s návrhem polemizovat – považuju jej za poměrně zdařilý, byť i v tomto ohledu je dle mého všudypřítomná mřížka na obtíž a její rozvolnění by celé věci prospělo kompozičně i pocitově. Nemůžu se zbavit dojmu, že právě výtvarné hledisko hrálo hlavní roli při návrhu celé aplikace. Přitom však nebyl ani zdaleka využit potenciál, který tzv. infoestetika nabízí a který autorka v teoretické části práci velmi dobře popisuje. Z hlediska orientace a efektivity zprostředkování informací pak návrh aplikace téměř popírá principy infografiky – informace si ponechávají podobu textů namísto toho, aby byly abstrahovány a vizualizovány do vzájemných vztahů různých tvarů, barev, symbolů, schémat apod.

Jsem si jist, že autorka bakalářskou práci vypracovala velmi poctivě, s odvahou se pustila zdolat pro ni neznámý terén. Jak sama píše, mnohému se musela naučit, mnohé zvládnout. Problematiku vizualizace informací a tvorby grafického uživatelského rozhraní však zvládla jen do jisté míry, proto nemohu výsledek jejího snažení hodnotit jako výborný.

Návrh klasifikace: C – dobře

V Uherském Hradišti dne 7.6.2012



.....  
podpis oponenta

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

A - výborně	B - velmi dobře	C - dobře	D - uspokojivě	E - dostatečně	F - nedostatečně
-------------	-----------------	-----------	----------------	----------------	------------------

---

\* nehodící se škrtněte