

Univerzita Tomáše Bati, Fakulta multimediálních komunikací ve Zlíně

MgA. Bohuslav Stránský: Action in Design. Design interaktivních digitálních médií – principy, přístupy.

Stanovisko školitele a k dizertační práci

MgA. Bohuslav Stránský začal svoje doktorandské štúdium v roku 2011. V počiatocnom období sa zaoberal vyhodnocovaním projektov, ktoré v oblasti digitálneho dizajnu riešil samostatne aj v rámci pedagogického pôsobenia v pozícii vedúceho ateliéru na Fakulte multimediálních komunikací UTB v Zlíně. Venoval sa rešerši odbornej literatúry a vyhodnocoval použiteľné metodologické postupy pre prípravu dizertačnej práce.

V nasledujúcom období sa venoval rozpracovaniu dizertačnej práce, na základe konzultácií sa sústredil na zovšeobecňovanie získaných poznatkov tak, aby dizertačná práca mala do maximálnej miery nadčasovú platnosť, čo je v oblasti digitálnych technológií mimoriadne náročná úloha. Popri tom sa v rámci praktickej časti svojej dizertačnej práce cielene zameral na vyhodnocovanie vybraných projektov ako prípadových štúdií pre dizertačnú prácu.

Základný prínos teoretickej práce vidím v nachádzaní a komentovaní základných princípov dizajnerskej tvorby v oblasti digitálnych médií, podmienenou efemérnou povahou technickej špecifikácie a z nej vyplývajúcou permanentnou premenou možných a žiadaných dizajnerských riešení. Dizajnér by však mal nielen akceptovať a zhodnocovať technologický vývoj, ale aj premenlivosť užívateľových preferencií, jeho správania a schopností. MgA. Bohuslav Stránský oprávnene poukazuje na to, že hoci niektoré postupy v práci dizajnéra v oblasti digitálnych médií sú podobné tým, ktoré využívali grafickí, prípadne produktoví dizajnéri, ide o novú oblasť príznačnú práve neustálou zmenou, otvorenosťou, interaktívnosťou a ďalšími v minulosti neznámymi aspektami dizajnerskej tvorby.

Hoci termín “digitálny dizajn” evokuje širší význam než ten, ktorý analyzuje dizertačná práca, domnievam sa, že jeho používanie v užšom kontexte dizertant presvedčivo zdôvodňuje v úvodnej kapitole. Následne ho uvádza do širších súvislostí informačných technológií s ich vplyvom na spoločenské procesy a mentalitu ľudí. Vytvára si tak relevantnú základňu pre detailné skúmanie digitálnych médií a princípov tvorby digitálneho dizajnu. Následne sa venuje jednotlivým etapám procesu tejto tvorby, komentuje pozitíva a negatíva možných riešení a v závere špecifikuje súčasné postavenie “digitálneho dizajnéra” s výhľadom k prognózam možného ďalšieho vývoja.

Vzhľadom na otvorenosť a permanentnú premenlivosť problematiky, ktorú dizertačná práca rieši sa domnievam, že efektívnou metódou jej analýzy je “učenie sa navrhovaním” či “learning by doing”, a tak úzke prepojenie teoretickej a praktickej časti dizertačnej práce považujem za produktívne. MgA. Bohuslav Stránský ako skúsený praktik-dizajnér a pedagóg bol schopný “papierovú” teóriu pragmaticky komentovať v teoretickej časti a teória naopak prispela k fundovanému riešeniu praktických projektov, ktoré predkladá s komentármi ako druhú časť svojej dizertačnej práce. Obe časti vytvárajú zmysluplný a prínosný celok, odporúčam preto dizertačný projekt MgA. Bohuslava Stránskeho k obhajobe a navrhujem mu udeliť titul PhD.

8.4.2017



Doc. PhDr. Zdeno Kolesár, PhD.

Fakulta multimediálných komunikácií

Univerzita Tomáše Bati Zlín