

Hodnocení vedoucího bakalářské práce – praktická část*

Jméno a příjmení studenta	Kateřina Mičková		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimédia a design / Digitální design		
Forma studia	Prezenční	Akad. rok	2019/2020
Název práce	Ilustrovaná dětská kniha rozšířená o mobilní aplikaci		
Vedoucí práce	MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.		

Záměr a cíle práce

Kateřina Mičková se rozhodla svoji bakalářskou práci zasvětit ilustrované knize pro nejmenší děti doplněnou o mobilní aplikaci s rozšířenou realitou. Záměrem knihy je naučit děti poznávat a pojmenovat zvířecí rodiny, se kterými se mohou nejčastěji v našich podmínkách setkat. Rozšířená realita pak má zajistit další obsah a aktivity, jež by děti a rodiče motivovaly vracet se ke knize i poté, co už ji znají do posledního písmene nazpaměť.

Postup práce

Vzhledem k tomu, že Kateřina svůj bakalářský projekt odložila o rok později a pustila se do něj v době, když už ji zaměstnávala i jiná práce, byly z časových důvodů naše možnosti konzultací vzájemně omezené. Během několika setkání jsme se tak zabývali především základními otázkami a aspekty návrhu, v jejich podrobnějším rozpracování pak již byla odkázána na vlastní úsudek a zkušenosti.

Po ujasnění celkového záměru, jakým způsobem knihu pojmout, se pustila do hledání vhodného ilustračního stylu. Vyzkoušela různé přístupy i techniky a následně u několika dětí i dospělých zjišťovala, jak na které reagují. Volba výsledného stylu tak byla do velké míry ovlivněna touto zpětnou vazbou. Postupně pak rozpracovávala další ilustrace zvířecích postav a hledala vhodné pozadí, do něž je bylo třeba zasadit. Souběžně si vytvořila představu o základním layoutu jedné dvoustrany formátu, do které následně vždy umístila jednu zvířecí rodinu v podobě ilustrovaných postav a krátké básničky.

Od začátku projektu jsme diskutovali, jakým způsobem nejvhodněji využít digitální média jako pokračování / rozšíření tištěné knihy. U většiny možností bylo zřejmé, že kvalitní zpracování – nejlépe interaktivního obsahu – bude časově i technologicky náročné. Přesto si tuto část projektu nechávala Kateřina z velké části až na jeho poslední fázi. Domnívám se, že je to jedna z příčin, proč nakonec navržená aplikace nerozvíjí potenciál digitálních médií, jak by mohla.

Hodnocení

Dětská ilustrovaná kniha s přesahem do digitálních médií je nepochybně velmi atraktivním zadáním, zároveň ale také vzbuzujícím vysoká očekávání. Ta jsou do velké míry dána vysokou kvalitou jisté části knižní produkce, kterou lze již delší dobu v českém prostředí nalézt.

Jako hlavní kámen úrazu vidím to, že se Kateřina rozhodla pustit do ilustrované knihy, přestože se po celou dobu studia ateliéru Digitální design kresbě ani ilustraci nijak intenzivněji nevěnovala. Některé ze skic, které jsem měl možnost konzultovat, vypadaly poměrně slibně, konečný výběr stylu a finální zpracování však za příliš povedené nepovažuji. Podobně hodnotím i výsledné typografické zpracování knihy.

Také v případě mobilní aplikace (která je v zásadě zpracována slušně), je škoda, že nepřináší nějakou kreativní, zajímavou interakci či delší animace, které by skutečně obohatily a ještě více rozšířily základní obsah tištěné knihy.

Po všech výhradách si na závěr hodnocení nechávám také jedno pozitivum – a tím je fakt, že celý svůj bakalářský projekt zpracovala Kateřina Mičková z velké míry samostatně, přičemž předvedla obstojné dovednosti a schopnosti v různých tvůrčích oblastech od ilustrace a grafického designu až po zvládnutí digitálních technologií a multimédií.

Kontrola plagiátorství byla negativní – systém našel shodu 0 %.

Návrh klasifikace C – dobře

V(e) Uherském Hradišti dne 26. 8. 2020

.....
podpis vedoucího práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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

* nehodící se škrtněte