

Posudek oponenta bakalářské práce – praktická část

Jméno a příjmení studenta	Ondřej Homolka		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimédia a design / Digitální design		
Forma studia	Prezenční	Akad. rok	2014 / 2015
Název práce	Návrh vizuální identity restaurace včetně přesahu do elektronických médií		
Oponent práce	MgA. Michal Urbánek		

Úvodem Praktické části Bakalářské práce, nás Ondřej seznamuje s přesnou koncepcí své fiktivní restaurace, které tímto dává jasnou a neměnnou vizi a striktní mantinely. Tuto konkretizaci fiktivního zadání vnímám jako velký přínos hlavně proto, že se Ondřej očividně snažil své zadání co nejvíce přizpůsobit realitě, jako by se jednalo o skutečnou restauraci, umístěnou do existujících prostor.

Dále pak následují už konkrétní výstupy a jejich popisy. Prvním takovým je samotný název restaurace "*Eat Meat*" a logo. Jak k názvu, tak k vizuální podobě loga restaurace, Ondřej proaktivně argumentuje a obhajuje vizuální i korporátní koncept. K přihlídnutím na filozofii, s jakou by tato restaurace vstupovala na trh, název kvituji pozitivně. Samotná podoba loga už tak jasně pozitivní dojem nedělá. Je tvořeno velmi jednoduše s důrazem na čistotu a typografii. Ačkoliv je toto logo plně funkční, použitelné v mnoha variantách i velikostech, vnímám na něm jeden zásadní nedostatek. Tím je přesah vizuálního stylu a jeho rozpracovanost do dalších dílčích variant dceřiné identity. Hra se symbolem, který koresponduje k druhu pokrmu je velmi zajímavá a je škoda, že této možnosti autor nevyužil. Například by se dalo toto logo modifikovat do konkrétních druhů masa, na které autor nezapomněl a vytvořil k nim ikonografii. Pak by například jednotlivé kapitoly v jídelním lístku mohla být loga, opatřená patřičnou ikonou s textem: "*Eat Chicken*" nebo "*Eat Salad*" a na WC např. "*Eat Slowly*". Takový, či podobný přesah bych v moderně pojatém vizuálním stylu očekával. Což by současně podporovalo virální hodnotu celé koncepce.

Ke konkrétním aplikacím vizuálního stylu bych pak autorovi vytknul, že ikony, které vytvořil k sobě nekorespondují. Jasně viditelné je to např. na vizualizaci návrhu vizitky, kde jsou všechny ikony u sebe a jsou na nich jasně patrné rozdíly v hustotě obrysových čar i velikostnímu nepoměru. Dále pak vnímám jako nedostatek, na jinak vizuálně velmi povedeném návrhu jídelního lístku, Ondřejovo tradiční nerespektování spadávky a předpokládané ochranné zóny vlastního loga. Text a jiné grafické prvky, umístěné na spad nebo do vzdálenosti cca. 3 milimetrů od okraje listu, budou velmi pravděpodobně znehodnoceny už ve výrobě.

Jako nejslabší část této práce vnímám grafický návrh webových stránek, které se i přes snahu o responzivitu vymykají současným trendům a technologiím webdesignu. A to nejen po

vizuální, ale i po funkční stránce. Celý návrh na mě působí jako draft nebo lépe řečeno wireframe – a to ještě nepovedený.

Autor poměrně přesvědčivě obhájí tuto koncepci, avšak s ní nemohu souhlasit. Příkladem je tomu i fullscreenová uvítací stránka pro evokaci atmosféry. Od tohoto konceptu hromadně, webové stránky napříč jednotlivými segmenty trhu ustupují, a ačkoliv by pravděpodobně měla za následek příjemné navození atmosféry, opakujícím se návštěvníkům by tento krok připadal od druhé návštěvy obtěžující. Ondřej zřejmě nezná rozdíly mezi responzivní a mobilní verzí webových stránek. Mobilní verze už mnoho let není standardem, a u responzivních verzí by se takový uvítací krok nedal přeskočit a zobrazil by se také, což by v důsledku navýšeného objemu přenosových dat vedlo k delším prodlevám při zobrazování obsahu připojeného přes mobilní data.

Zmíním ještě poslední poznámku, týkající se návrhu webdesignu, a tou je ikona pro menu. Ano, Ondřej správně tvrdí, že je tato ikona zažitá a obzvláště na verzích pro mobilní zařízení velmi často používaná. Ale pod ní se vždy skrývá hlavní navigace, což v našem případě není. Ta je umístěna pod carouselem imagových fotek, postrádající jakékoli marketingové sdělení a výzvu k jasné akci.

Na kompletním návrhu webových stránek je patrná naprostá neznalost webdesignu – základních principů, organizace layoutu, zákonitosti zobrazení i velikosti konkrétních prvků, vč. naprosto nevyhovující velikosti písma pro mobilní zařízení.

Shrnu-li celkový dojem z Praktické části, pozitivně vnímám první část, věnující se vizuální identitě jako takové a celkovou úroveň psané části Bakalářské práce. Negativně pak větší důraz na rozpracování a přesah vizuálního stylu, ukázkou více aplikací pro prověření funkčnosti vizuality a celkovou online koncepci. Velmi pěkně napsanou Praktickou část Bakalářské práce, i přes její výše popsané nedostatky, doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení D – uspokojivě.

Návrh klasifikace D – uspokojivě

V Praze dne 11. 6. 2015

.....
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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

* nehodící se škrtněte