

Posudek oponenta diplomové práce – teoretická/praktická část*

Jméno a příjmení studenta	BcA. Andrea Řečinská		
Studijní program			
Obor/ateliér	Arts Management		
Forma studia	Prezenční	Akad. rok	2023-24
Název práce	Jak přibližovat architektonickou a urbanistickou tvorbu		
Oponent práce	Mgr. Vít Jakubíček, Ph.D.		

Diplomová práce se zaměřuje na vytvoření konceptu výstavy doprovázené prototypem animačního programu pro žáky ZŠ. Obsahově reflektuje na významný a obsahově bohatý fenomén barokní architektury a urbanismu v okolí Lysé nad Labem, spojený se stavební činností hraběte F. A Šporka, jejíž stopy jsou zde pozorovatelné dodnes.

Jako edukativně přínosný hodnotím koncept propojení online a offline prostoru a možnost absorbovat zážitky prostřednictvím pestré škály médií. Základní páteř tvoří návrh stálé expozice na radnici města Lysá nad Labem, věnované baroknímu umění souvisejícímu s činností F. A. Šporka v regionu, kde se rozprostíralo jeho panství (tedy i v geograficky vzdálenějším baroknímu unikátu – areálu hospitalu v Kuksu).

Pozitivně hodnotím také přemýšlení nad „hybridností“ a víceúčelovostí výstav, zahrnující jak tradiční offline prvky, tak rozšíření prostředky AR a VR a prvky samostatně využitelné také pro běžnou výuku ve škole v rámci RVP bez nutnosti navštívit expozici. Návrh také obsahuje plán možných komentovaných prohlídek a doprovodných programů/workshopů, které doplňují komplexitu edukace.

Autorka na základě dotazníku pedagogům vypracovala návrh pracovních listů pro 1. stupeň ZŠ. Kladně hodnotím rozdělení do tří variant podle náročnosti, v nichž má každá z věkových kategorií možnost rozvíjet svou kreativitu a představitivost v základních otázkách architektury, urbanismu i specifického genia loci, ve spojení s vybraným cvičením. Samotné zpracování edukačních pomůcek hodnotím jako imaginativní a graficky zdařilé. Přes složitost tématu diplomantka ukázala cesty, kterými je možné i komplexní problematiku sdělit názorně a hravě.

Práce působí uceleným dojmem, reflektuje autorčin přehled jak v lokalitě barokní krajiny v Polabí, tak v dostupných inovativních interaktivních technologiích a jejich možnostech pro efektivnější edukaci zvoleného tématu. Z tohoto pohledu představuje důležitý příspěvek k práci s nemovitým kulturním dědictvím.

Na druhou stranu je třeba říci, že mohla být věnována větší pozornost formální a stylistické stránce. Již v úvodní části věnované architektuře a urbanismu je přítomno diskutabilní extenzivní citování (vyskytující se i v dalších částech textu) a také kvalita některých použitých zdrojů (wikipedie a apod.). Dále je patrná nekonzistentnost a místy horší přehlednost v hlavním

textu (překlepy, nevhodné použití malých a velkých písmen lysá/Lysá, hrozný/Hrozný atd., chybějící tečky, zapomenuté poznámky v textu, popř. špatně zaznamenané či zkopírované odpovědi – bod 12.8.3, kde je odpověď na všechny dotazy totožná a nerelevantní) i v poznámkách pod čarou (různé druhy forem citace, fontů, opakující se odkazy na týž zdroj bez využití zkrácení „Tamtéž/Ibidem“, zarovnání text apod.)

Bohužel ke sníženému hodnocení jinak kvalitní práce mě přiměly právě tyto zcela zbytečné chyby, které se ale objevovaly napříč celým textem v nezanedbatelné míře. Z toho důvodu navrhuji hodnocení B - velmi dobře.

Doplňující otázky:

Proč byly v teoretické části k analýze architektonické výstavy vybrány právě tyto příklady (Deset století architektury, Steven Holl: Making Architecture, Moje architektonické dědictví a Vila Tugendhat)?

Dokázala byste posoudit, jak by reálně mohla být obtížná udržitelnost a údržba technologií v průběhu času v případě Vámi navrhovaných interaktivních prvků AR a VR (v prostředí stálé expozice na radnici v Lysé nad Labem)?

Návrh klasifikace B - velmi dobře.....

Ve Zlíně..... dne2. 6. 2024.....

.....
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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

* nehodící se škrtněte