

~~Posudek oponenta diplomové práce – teoretická/praktická část\*~~  
**Posudek oponenta bakalářské práce – teoretická/praktická část\***

<b>Jméno a příjmení studenta</b>	Simona Prokopová		
<b>Studijní program</b>	Multimédia a design		
<b>Obor/ateliér</b>	Průmyslový design		
<b>Forma studia</b>	Prezenční	Akad. rok	2022/2023
<b>Název práce</b>	Interiérová stojací lampa		
<b>Oponent práce</b>	Ing. Štěpán Dlabaja		

Studentka se ve své práci zabývá návrhem interiérového stojanového svítidla. Celý segment je poměrně zahlcen produkty různých tvarů a je tedy velmi obtížné přijít s něčím inovativním. Na druhou stranu návrh svítidla dává autorovi poměrně velkou volnost, kdy může směřovat až do takřka volného umění, a přesto si svou cílovou skupinu najde.

Studentka od počátku práce jde za jasně stanoveným cílem, čemuž odpovídá i strukturování textu práce. Práci chybí jasnější členění na teoretickou a praktickou část a jedná se spíše o mix obou těchto částí, kdy studentka popisuje své myšlenkové pochody, příležitosti a limitace, které postupně směřují k finálnímu řešení. Tento způsob psaní ji umožňuje rozebírat větší detaily, než je u většiny bakalářských prací obvyklé, nicméně značně omezuje kohezi textu a způsob popisu i mnoho finálně zvolených řešení dodávají projektu spíše charakteristiky nadšeneckého řešení než produktu určeného pro možnou budoucí sériovou výrobu. Tato skutečnost je dána především cílem vytvořit poměrně náročný funkční model, který ale musí být vyroben svépomocí, jelikož oslovené firmy měly jiné představy. Z mého pohledu by bylo šťastnější opustit svou původní vizi, alespoň částečně se přizpůsobit představám firmy a pokusit se vyvinout něco ve spolupráci s ní.

Se samotným řešením produktu se i přes výše zmíněné poprala studentka se ctí. Hodnotit designovou stránku produktu jako je svítidlo, je velmi obtížné, neboť na rozdíl od mnoha jiných produktů je vnímáno značně subjektivně. Studentka zvolila velmi minimalistickou, obdélníkovou hliníkovou konstrukci, která slouží jako ambientní světlo, doplněnou o skleněné bodovky, které je možné po rámu posouvat. Vzniká tak poměrně zajímavé řešení, kde jsou kulaté bodovky v silném kontrastu s rámem.

Hlavní otázkou je, do jaké míry je obhajitelné právě vertikální posouvání bodovek po rámu, které by mělo zajistit nasměrování bodovek dle potřeby uživatele. Vzhledem k povaze bodovek se spíš zdá, že jejich posuv nebude celkovou světelnou atmosféru měnit nijak zásadním způsobem. Možnost posuvu celý produkt výrobně komplikuje a přináší i estetické kompromisy, jako je například odhalený drát, který se do rámu navíjí. Implementace bodovek je na druhou stranu pochopitelná, neboť bez nich by se jednalo o až příliš standardní řešení svítidla. Pro plnohodnotné zhodnocení svítidla, včetně obhájitelnosti pohyblivých bodovek by

bylo třeba zhodnotit finální model produktu v prostředí do kterého je určen, proto se v tuto chvíli jedná pouze o mou domněnku a světelné parametry do hodnocení práce nezahrnuji.

Oceňuji důkladně provedenou dokumentaci výroby modelu, které k dokonalosti chybí jen fotografie finálního produktu.

Bakalářská práce Simony Prokopové přináší spoustu otázek, na které by bylo třeba pro úplné hodnocení znát odpovědi. Přes zmíněné nedostatky však oceňuji snahu o výrobu funkčního a velmi komplikovaného modelu vlastními silami, neboť je z textu zřejmé, že okolnosti autorce mnohdy nepřály. Studentka k celému projektu přistoupila velmi zodpovědně se snahou o dosažení co nejkvalitnějšího výsledku. Textová část je vypracována svědomitě, byť by bylo třeba některé pasáže zpřehlednit a mírně přepracovat tak, aby byly obecnějším vzhledem do problematiky svítidel. Bakalářskou práci Simony Prokopové doporučuji k obhajobě a navrhuji známku B – velmi dobře.

Návrh klasifikace B – velmi dobře

V(e) Zlíně dne 31.5.2023

.....  
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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

\* nehodící se škrtněte