

Posudek oponenta bakalářské práce
Posudek oponenta diplomové práce

Jméno a příjmení studenta	Jaroslava Homolová		
Studijní program	Multimedia a design		
Obor/ateliér	Grafický design		
Forma studia	Denní	Akad. rok	2009/2010
Název práce	Grafický design v multimediálních projektech		
Oponent práce	MgA. Jakub Wdowka		

Tabulka A – hodnotí náročnost tématu, nikoli zpracování

Hodnocení náročnosti tématu:	Úroveň		
	nadprůměrná	průměrná	podprůměrná
Teoretické znalosti		x	
Praktické zkušenosti		x	
Sběr a zpracování podkladů a vstupních dat		x	
Specifické nároky tématu (originalita, rozsah, statistické zpracování dat, interpretace závěrů apod.)		x	

Tabulka B – hodnotí úroveň zpracování tématu

Kritéria hodnocení práce:	Úroveň			
	nadprůměrná	průměrná	podprůměrná	nelze hodnotit
Splnění cíle práce		x		
Samostatnost při zpracování	x			
Metodologická kvalita postupu		x		
Úroveň teoretické části		x		
Práce s literaturou (citace)				x
Úroveň analytické části			x	
Adekvátnost použitých metod		x		
Úroveň návrhu řešení (realizace)				x
Jazyková úroveň práce		x		
Formální úroveň (text, grafy, tabulky)				x
Přehled literatury (rozsah, kvalita)				x
Jiné kritérium (novost, přínos praxi)		x		

Hodnocení v jednotlivých kritériích označte znakem **X** v příslušné úrovni. V dalším hodnocení pokračujte na druhé straně formuláře.

Připomínky a otázky k obhajobě:

Struktura teoretické práce dává tušit snahu studentky o přípravu půdy pro praktickou část vlastní práce, což je naprosto v souladu se smyslem práce teoretické. Monitoring trhu před tvorbou nového produktu a jeho představením veřejnosti je v běžné praxi nedílnou součástí tvůrčího procesu. Teoretická práce tak pomáhá nejen autorce - vytvořit svůj projekt, ale také divákovi (používám radši, než slovo konzument) - daný projekt lépe pochopit. Naprosto korektně se zde pracuje s faktem, že internet je globální záležitostí a tak je selekce projektů podle zemí spíše formální záležitostí. Z textu je patrná dobrá orientace studentky v daném prostředí a volnější způsob psaní pak poměrně dobře reflektuje uvolněnou atmosféru internetových blogů či zábavných portálů.

Trochu mě mrzí, že práce mapuje zejména projekty mající z velké části podobný účel, a to „pobavit a prodat“ nebo spíše „prodat a přitom pobavit“. Jednotlivé projekty, byť jsou ve své kategorii považovány za vyjímečné, jsou stále jen součástí hlavního proudu a liší se většinou jen velikostí návnady, kterou „konzumentovi“ předkládají. V práci tak postrádám více multimediálních projektů z nekomerční (či alespoň méně komerční) sféry, např. z oblasti kultury nebo vizualizace informací, kde se více pracuje s formou ve snaze zprostředkovat obsah/informaci, nikoli „prodat triko“. Experimentální multimediální projekty na bázi vizuálních hříček (vyjma Jonathana Harrise) také chybí, což je dle mého názoru škoda.

Ovšem z vlastní zkušenosti víme, že internet je jako oceán. Větší ryby se chytají lépe, a o tom, zdali nám v síti uvízne nějaká menší ryбка rozhoduje do značné míry náhoda.

Nicméně i přesto, že se v tabulce hodnocení (díky malé škále stupňů) plní spíše pole „průměrný“, měl jsem po přečtení textu z práce dobrý pocit a hodnotím ji za sebe jako lehce napůlměrnou.

Vzhledem k tomu, že jsem v práci nenašel žádné vlastní hodnocení, rád bych položil studentce následující otázky:

1, Pokud budeme vycházet z předpokladu, že měla teoretická práce sloužit jako základ k práci praktické (dejme tomu jakýsi průzkum trhu), dokázala byste shrnout přínos tohoto průzkumu pro Vaši tvůrčí práci?

2, V čem vidíte silné popř. slabé stránky prezentovaných projektů (stačí komentovat 2-3) a které projekty se do selekce nedostaly a proč?

3, Narazila jste při selekci multimediálních projektů také na projekty, jejichž hlavním nositelem není internet? Pokud ano, proč jste je nezařadila také do výběru?

Návrh klasifikace B – velmi dobře

V(e)Gibraltar..... dne 3. června 2010

.....
podpis oponenta práce

~~Posudek oponenta diplomové práce* – praktická část~~
Posudek oponenta bakalářské práce* – praktická část

Jméno a příjmení studenta	Jaroslava Homolová		
Studijní program	Multimedia a design		
Obor/ateliér	Grafický design		
Forma studia	Denní	Akad. rok	2009/2010
Název práce	Grafický design v multimediálních projektech		
Oponent práce	MgA. Jakub Wdowka		

V době, kdy v grafickém designu padla snad již veškerá formální tabu, se Jaroslava „Jája“ Homolová rozhodla řešit zajímavý a poměrně rozsáhlý projekt s hravostí sobě vlastní, a to jak po stránce ideové, tak po stránce grafické.

Trabagr má vzhledem ke svému imaginárnímu základu velký komunikační potenciál a celý koncept má ambice se rychle a kreativně rozrůstat právě proto, že je ve světě Trabagru prakticky vše dovoleno a fantazii se zde žádné hranice nekladou. Tyto faktory jsou živou vodou pro kreativní práci nejen původního autora - jednotlivce, ale celé rodící se komunity.

Co se týká základního grafického pojetí, naivní stylizovaná kresba, na které je projekt postaven, vtipně koresponduje s ideami pitoreskního světa smyšlených postavíček a jejich osudů. Právě stylizace ústředních hrdinů se mi zdá být v celém projektu nejzdařilejší. Nebojím se říct, že je v míře vneseného vtipu dokonce lepší než značka samotná. Ta jakoby uvízla v prostoru mezi klasickým pojetím značky, jak jej známe z běžné praxe a naivisticky-inovátorským přístupem aplikovaným v plné míře u postavíček Kachen, Sobů, Rohlů, Koblich či Úchyláků.

Na míru tesané neotesané písmo s výstižným názvem Bagr zásadně podporuje hravé vyznění grafických návrhů a do konceptu se jednoznačně hodí. Na škodu by ovšem nemuselo být vytvoření více alternativ jednotlivých znaků, což by ještě více podpořilo charakter ručně psaného písma.

Po tak vydařeném startu byl pro mě návrh portálu trochu zklamáním. Scénář opět bezchybný, ovšem jeho vizualizace bohužel poněkud banální. Projekt založený na nereálných myšlenkách a vizích je prezentován skrze tabulku o třech sloupcích a sedmi řádcích a osobité postavíčky jsou najednu degradovány do role pouhé výplně. Takto ambiciózní projekt provokující lidskou fantazii by si jistě zasloužil trochu méně klasické pojetí.

Nicméně nespornou výhodou internetové tvorby je její flexibilita. A proto pevně věřím, že pokud bude projekt Trabagr uveden v reálný virtuální život, brzy se stane živým organismem, který se začne vyvíjet a měnit pod rukama lidí podílejících se na jeho chodu.

Návrh klasifikace B – velmi dobře

V(e)Gibraltar..... dne 3. června 2010

.....
podpis oponenta práce