

Hodnocení oponenta diplomové práce – praktická část

Jméno a příjmení studenta	BcA. Veronika Galovská		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimédia a design / Digitální design		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2017 / 2018
Název práce	Edukační hra		
Oponent práce	MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.		

Záměr a cíle práce

Záměrem Veroniky Galovské bylo vytvořit výukovou aplikaci, která by vedla děti (1. a 2. třída základní školy) k přemýšlení o svém chování vůči přírodě a hravou formou jim poskytla nápady, řešení a motivaci k ekologičtějšímu způsobu života. Ambicí autorky bylo zároveň postihnout téma životního prostředí komplexně, narozdíl od již existujících her, které se většinou zabývají jen jednou vybranou dílčí problematikou.

Základní koncept

Hra je založena na příběhu, ve kterém pohádková bytost Mia na své cestě vesmírem ztroskotá na jakési zpustošené planetě. Hráč společně s Miou hledá kousky rozbité rakety, přičemž po cestě potkává nešťastné postavičky a pomáhá jim s řešením problémů, způsobených znečištěním. Postupně se daří celou planetu očistit a ta začíná opět vzkvétat.

Z popisu mě není dostatečně zřejmé, zda se děti dozví, proč k znečištění došlo: dotýká se hlubších příčin, nebo jen „mechanismu znečištění“? Jsem přesvědčen, že s touto věkovou skupinou lze mluvit o hodnotách, z nichž vychází naše jednání a jež jsou skutečnou příčinou současného stavu přírodního prostředí.

Edukační vrstva nabízí vždy po splnění dílčího úkolu možnost poučení k dané problematice. Z dostupné ukázky se mě zdají informace podány málo atraktivní a působivou formou (v kontrastu se samotnou hrou). Zajímalo by mě, jak informace směřující k poučení těžší z herního zážitku a jak vhodně jej doplňují a rozšiřují.

Výtvarné řešení

Silnou stránkou navrženého řešení je autorská ilustrace, která má dobře zvolenou míru stylizace. Věřím, že osloví věkovou skupinu, která má ještě blízko k pohádkovým světům, ale zároveň už nechce být považována za malé děti. K celkově velmi povedenému výtvarnému

pojetí mám jen pár drobných poznámek. Z hlediska zvoleného měřítka výstupního zařízení (tablet) se mi zdají některé části ilustrace až příliš prokresleny – celkový obraz působí zahlceně, detailní kresba je na úkor vizuální hierarchie (důležité se slévá s méně důležitým) a prostorovosti. Zčásti je to otázka zvolení správné barevnosti a vyváženého kontrastu (výrazného či naopak pouze velmi jemného v případě různých patternů dotvářejících materiálovost jednotlivých objektů). Poněkud nejasná je mě barevná logika některých prvků (odpadky jsou výrazně jinak barevné než znečištěné prostředí planety, naopak stejnou barvu jako odpadky mají domek jednoho z obyvatel planety či most mezi dvěma kopci).

Uživatelské rozhraní se svým tvaroslovím i barevností snaží o co největší konzistenci s obsahem, tj. ilustrací, což považuji za problematické. Díky tomu v celé hře chybí kontrast, jenž slouží jak k jasnému rozlišení obsahu od ovládacího rozhraní, tak jako další vstup, který by celkovou vizualitu doplnil a „dokořnil“.

Hodnocení

Celkový koncept aplikace založený na motivaci hráče posbírat kousky rakety, aby se mohl vrátit domů, přičemž je vtažen do řešení různých problémů a rébusů, čerpá z osvědčených herních principů, stejně jako prokládání vzdělávací vrstvy mezi jednotlivé úkoly. Ve výsledku není celá aplikace vnímána jako učební pomůcka, ale zábavná hra, která může nenásilnou formou vzdělávat či mít ambice přímo formovat postoje a chování dětí (jak se hra vyvíjí, pokud hráč nechce plnit úkoly?).

Tam, kde hra děti učí, jak hospodařit se zdroji, aby se zbytečně nezatěžovalo životní prostředí a kde nabízí konkrétní návody, jak se chovat, se mi zdá velmi povedená. Některé části / návody však považuji za sporné. Při vědomí propojenosti a vzájemné závislosti – tedy komplexity, o níž autorka usilovala – neexistují jednoduché návody a snadná řešení (dalo by se například polemizovat i o tom, zda jeden z hlavních principů hry – sbírání předmětů – není přesně oním hromaděním věcí, které vede ke stále většímu zatěžování planety).

Výše zmíněné poznámky se vztahují především k navrženému scénáři celé hry. Tak rozsáhlý a ambiciózní záměr by v reálném projektu vyžadoval zapojení odborníků na ekologii i didaktiku, kteří by mu dodali ještě promyšlenější logiku, hloubku a přesah. Tato výtku však není relevantní z pohledu oboru, kterým se autorka primárně zabývá – z výtvarného hlediska lze výsledný návrh hodnotit i přes výše zmíněné poznámky jako velmi povedený.

Diplomový projekt Veroniky Galovské tak sice možná nedosáhl na ambice, které si autorka kladla, ale i tak se jedná o velmi komplexní a kvalitní práci, která by si zasloužila odměnu v podobě skutečné realizace.

Návrh klasifikace B – velmi dobře

V(e) Uherském Hradišti dne 4. 6. 2018

.....
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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

* nehodící se škrtněte