

### Hodnocení vedoucího bakalářské práce – teoretická část

<b>Jméno a příjmení studenta</b>	Šárka Hermannová		
<b>Studijní program</b>	Výtvarná umění		
<b>Obor/ateliér</b>	Multimédia a design/Grafický design		
<b>Forma studia</b>	prezenční	<b>Akad. rok</b>	2017/2018
<b>Název práce</b>	Vizuální podoba edukativní společenské hry		
<b>Vedoucí práce</b>	doc. PaedDr. Jiří Eliška		

Hra a její pozice v životě mladé generace je živena počítačovým herním průmyslem vytrvale a intenzivně. Nadvláda PC her nad tradičním pojetím zábavy je jasná. Studentka se shodou okolností rozhodla hledat možnosti, jak klasický formát společenské hry využít pro výuku dějepisu.

Studentka respektuje zadání, věkovou skupinu žáků a požadavky pedagoga. Její přístup k řešení je odpovědný, cesta k výsledku je ukázkou promyšlené a cílené strategie.

Struktura práce je přehledná. Definuje pojmy, ukazuje hru jako vzdělávací prostředek, vnímá váhu motivace, sleduje vývoj hry ve výuce až do současnosti. Proporce jednotlivých kapitol jsou vyvážené.

Studentka si zvolila náročné téma, ale zvládá náročnost tématu s přehledem a jasnou vizí.

Respektování citačních norem i práce s poznámkovým aparátem je v této práci kvalitní. Studentka prostudovala mnoho odborných titulů, v seznamu literatury jsou také tituly v angličtině, je ve zvolené problematice teoreticky velmi dobře zorientovaná.

Přínosem práce je dotazník, který ukazuje na obecnou úroveň vnímání obrazu (ilustrace) u gymnazistů. V konkurenci s digitálním světem, sociálními sítěmi, sdílením fotografií jsou informace, jak hodnotí výtvarné artefakty v knize, zajímavé. I když vzorek respondentů nebyl velký, výsledek (známkování) je akceptovatelný. Obecná míra vkusu klesá, kvalitní umělci sestupují v žebříčku níž, vede veristická, formálně nekvalitní stylizace nebo „polorealita“. A počítačová uniformita Ilustrátorem generovaných kreseb.

Rozsah bakalářské práce je nad běžným standardem, stylistika a gramatika práce taktéž.

Typografická osnova, zvolený formát, volba papíru, fontu a celkový vizuální styl grafické úpravy je ukázkou poučné a profesně velmi zdařilé práce mladé grafické designérky. Ověření si, jak hra reálně ve třídě funguje, testování v průběhu dílčí realizace s žáky, je ze strany autorky potvrzením její schopností vnímat souvislosti.

Obě části bakalářské práce (teorie, grafika, obsah, plán hry, další dílčí segmenty,...) tvoří kompaktní celek. Vizuální složka hry má osobitou, autorskou formu.

Pro pedagogickou praxi a učitele dějepisu, je tato práce jistě přínosem.

Navrhuji hodnocení A - výborně

Brno 21. 5. 2108

.....  
podpis vedoucího práce  
doc. PaedDr. Jiří Eliška

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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