



Hodnocení oponenta diplomové práce

Jméno a příjmení studenta	BcA. Alexander Aouf	
Studijní program	Multimédia a design	
Specializace	Digitální design	
Forma studia	Prezenční	
Akademický rok	2024/2025	
Název práce	Design pluginů pro hudební software a jejich online prezentace	
Oponent práce	Ing. Tomáš Medek	

Diplomová práce s titulem „Design pluginů pro hudební software a jejich online prezentace“ představuje aktuální pohled na problematiku návrhu grafických rozhraní zvukových modulů, a to jak z hlediska estetického, tak i uživatelského, a jejich následnou prezentaci.

Autor v kapitole 3 podává velmi dobrý přehled současných i minulých trendů v oblasti UI/UX, přičemž se zaměřuje zejména na minimalistický a skeuomorfní přístup. Oceňuji, že správně upozorňuje, že tyto dva směry nejsou jediné a že existují i další varianty. Chybí zde ale zmínka například o základním strohém zobrazení parametrů známé z pluginů AirWindows nebo z defaultních zobrazení v DAW Logic. Práci by šlo také doplnit o samostatnou kapitolu věnovanou GUI pluginů distribuovaných s DAW. Je pravda, že FL Studio nabízí unikátní vzhled pro každý nástroj, ale Ableton či Cubase zachovávají jednotný vizuální styl defaultních pluginů s hostitelskou aplikací. Tyto by se sice daly klasifikovat buď jako minimalistický (Ableton), nebo do určité míry skeuomorfní (Cubase), nicméně tato množina pluginů stojí samostatně i z hlediska trhu (distribuce společně s hostitelským SW) a zasloužila by zmínku.

Dále autor opomíjí v teoretické části zmínku o možnostech uživatelské stylizace grafického rozhraní, což je dnes běžná praxe – řada výrobců umožňuje měnit barevná schémata či vytvářet vlastní skiny (např. MeldaProduction). Současně také chybí zohlednění škálovatelnosti rozhraní pro velké monitory a dotykové obrazovky.

Velmi kladně hodnotím, že autor v podkapitole 3.4.1 reflektuje důležitost emocionálního propojení uživatele s nástrojem – v digitálním světě je to neméně důležité, protože právě inspirativní design může výrazně ovlivnit kreativitu hudebníka.

V kapitole 3.4.2 oceňuji kritický pohled na skeuomorfismus, i když bych nesouhlasil s jeho označením za pouhou „estetickou nostalgii“. U softwarových klonů hardwaru může být věrná vizuální emulace naopak žádoucí pro plynulý přechod uživatele od fyzického zařízení k virtuálnímu. DAW Reason je právě postaven na tomto přístupu (skeuomorfismus), a ačkoliv je minoritním hráčem na trhu, je stále populární.

V kapitole 3.3 vítám zmínku o HW nástrojích Teenage Engineering; pro úplnost by bylo zajímavé okrajově zmínit v této kapitole, případně v přehledu v sekci 3.1, i další experimentální přístupy, například Seaboard od firmy Roli nebo MiMU Gloves.

V kapitole 3.4.3 autor upozorňuje na inovativní přístupy, které mohou působit extrémně, ale přinášejí inspiraci. U SW Backmask od Freakshow Industries je však třeba dodat, že poskytují uživatelskou nápovědu, a nelze je proto označit pouze za „audiovizuální performance“.

Autor správně zmiňuje, že UI může mít výrazný vliv na způsob tvorby a používání nástroje – zde by si práce zasloužila podrobnější analýzu. Na příkladu ProQ od FabFilter lze ukázat, jak může kvalitní UI/UX proměnit základní efekt (ekvalizér) v nepostradatelný nástroj.

V praktické části (kap. 4.1.1) oceňuji zapojení externího umělce do designu Vm1, chybí však detailnější popis procesu návrhu a případně vlivu UI na výsledný produkt. V kapitole 4.1.3 správně zaznívá, že jednoduché nástroje často inspirují k tvorbě, což vysvětluje popularitu efektů jako SoundToys a jejich řady “Little”.

Vytvořené nástroje jsou funkční a dobře ovladatelné. Design je srozumitelný a funkční, v souladu s estetikou zmiňovanou v teoretické části. U modulu Am1 chválím rozbití vertikální symetrie, čímž se výrazně odlišuje od ostatních. Změna velikosti některých knobů u ostatních modulů by mohla uživatelské rozhraní oživit (podobně jako kytarový efekt Eventide H90).

V případě distribuce produktů doporučuji vytvořit verze pouze s interními plugíny FL Studia, protože ne všichni uživatelé mají k dispozici efekty třetích stran.

Návrh online prezentace odpovídá současným trendům trhu. Oceňuji jednotnou vizuální identitu efektů i jejich prezentace, ačkoliv nedokážu plně posoudit jejich potenciál pro různé hudební žánry. Ve verzi, kterou jsem měl k dispozici pro posudek, bych doporučil video 1. Vm1 zkrátit, případně rozdělit na dvě (tutorial + demonstrační video). Video 4. Dc1 působí nedokončeným dojmem. Video 5. Tc1 má nekvalitní audio kolem 30s – předpokládám, že to je součástí prezentace tohoto “chaotického” nástroje, na konzumenta obsahu to však může působit rušivým dojmem.

Závěrem lze konstatovat, že práce je kvalitní a reflektuje aspekty designu hudebního softwaru. Ačkoliv bylo záměrem držet se čistého designu, chybí výslednému návrhu větší osobitost (zejména samotných modulů, kromě Am1), což je způsobeno omezenými prostředky nástroje Patcher, jak autor v kapitole 2.2 zmiňuje. Vytvořené doprovodné materiály jsou na velmi dobré úrovni. Výsledek splňuje zadání odpovídající magisterskému titulu. Přesto by si práce zasloužila hlubší rozbor některých témat, zejména v oblasti návrhu vlastního UI/UX a procesu jeho tvorby.

Práci doporučuji k obhajobě.

Návrh klasifikace: Velmi dobře

V Praze dne 13. června 2025

.....
podpis oponenta diplomové práce