



Hodnocení vedoucího diplomové práce

Jméno a příjmení studenta	BcA. Alexander Aouf		
Studijní program	Multimédia a design		
Specializace/ateliér	Digitální design		
Forma studia	Prezenční	Akad. rok	2024/2025
Název práce	Design pluginů pro hudební software a jejich online prezentace		
Vedoucí práce	MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.		

kontext a záměr projektu

Diplomová práce Alexandra Aoufa se dotýká jedné ze základních otázek lidské kreativity: do jaké míry (nebo jakým způsobem) ovlivňují celý tvůrčí proces a konečný výsledek nástroje, které má člověk k dispozici. V tomto smyslu je zvolené téma nadčasové a zároveň – s neustálým vývojem a novými možnostmi – stále aktuální.

Autor svou pozornost zaměřil na oblast, kde mohl zúročit své zkušenosti jako tvůrce elektronické hudby a kde se již dlouhou dobu různé digitální nástroje v hojné míře využívají. Jako cíl svého projektu si stanovil vytvoření sady funkčních pluginů pro hudební software, s důrazem na design jejich uživatelského rozhraní tak, aby přinesly vysokou estetickou kvalitu a zároveň podporovaly kreativní proces. Důležitou součástí projektu bylo také navržený a vytvořený reálný digitální produkt odpovídajícím způsobem prezentovat.

průzkum a analýza

Pro naplnění záměru bylo v první řadě nezbytné zvládnout technické aspekty, tedy prozkoumat hudební software FL Studio a možnosti (respektive omezení), vymezující prostor pro tvůrce nových pluginů v prostředí Patcher. V první kapitole textové části práce nás tedy autor seznamuje s touto problematikou.

Neméně důležité bylo projít historii vývoje zvukových zařízení (počínaje analogovými fyzickými nástroji až po jejich současné digitální verze) a prozkoumat proměny jejich vizuality. Na příkladu několika ikonických zařízení, které přinesly zcela novou zvukovou estetiku, autor ukazuje, jak se jejich tvůrci postupně stále více zaměřovali na design rozhraní, který by umožnil co nejtěsnější sepětí hudebníka s daným nástrojem. Z nepřeberného množství zvukových zařízení a estetických přístupů k uživatelskému rozhraní si cíleně vybírá takové, které mu nabízí klíč k hledání vlastního autorského vizuálního pojetí.

Z celé dokumentace této přípravné fáze je patrné, že Alex těží ze své zkušenosti a hluboké znalosti problematiky digitální hudební produkce a je schopen o ní podat velmi zasvěcený výklad.

postup práce

Výše zmíněná přípravná část projektu, do které počítám i faktické vytvoření pěti funkčních pluginů (samy o sobě jsou důkazem autorovy kreativity a technické zdatnosti), zabrala nakonec více času, než bylo vhodné, což se bohužel do jisté míry projevilo negativně v jeho dalším průběhu. Původním záměrem totiž bylo navrhnout uživatelské rozhraní pluginů bez ohledu na technologické limity software, tedy s důrazem na jejich vizuální originalitu a atraktivitu, bez jakýchkoli technických kompromisů. V rámci výzkumu se autorovi mimo jiné otevřela poměrně zásadní inspirace v podobě hravé, „divošské“ estetiky (Petr Válek, František Skála, Machinarium...), kterou se chvíli pokoušel rozvést prostřednictvím zajímavých vizuálních experimentů (nejvíce mne zaujal přístup vytvoření základu rozhraní ve fyzickém materiálu – vyšívání do látky, který byl zdrojem pro následnou digitální postprodukci). Tato cesta slibovala velmi zajímavé výsledky, bohužel z časových důvodů nebylo reálné na ni vsadit.

Nakonec tedy autor zvolil více pragmatické řešení, jehož velkou přidanou hodnotou je však to, že navržené uživatelské rozhraní (inspirované estetikou Dietera Ramse a značkou Teenage Engineering) se podařilo úspěšně implementovat a všech pět pluginů se tak stalo reálnými digitálními produkty. I přes jistou míru kompromisu byla finalizace UI značně náročná, k výsledné podobě vedla řada iterací. Rozhodnutí o zvoleném přístupu v konečném důsledku ovlivnilo i podobu značky / brandu "alishakys1" a technický styl označení jednotlivých pluginů.

Poslední fází projektu se stala prezentace značky a vytvořených pluginů. V této části již autor postupoval velmi efektivně k žádoucímu výsledku, neboť těžil ze všech zkušeností a dovedností, které získal během studia.

výsledné řešení a hodnocení

Alex Aouf nám jako výsledek svého diplomového projektu předkládá pod svou autorskou značkou "alishakys1" reálný digitální produkt: sadu pěti funkčních pluginů ve vizuálně jednotném uživatelském rozhraní, které lze okamžitě použít pro tvorbu v hudebním software FL Studio. Webová prezentace, demonstrační videa jednotlivých pluginů a další prvky online komunikace potvrzují reálnost výstupů a celkovou vysokou komplexitu a náročnost projektu.

Jeho hlavní těžiště – vizuální design uživatelského rozhraní pluginů – nepřinesl nijak výrazně originální řešení a zůstal tak bohužel poněkud za mým očekáváním. Rozumím ale rozhodnutí autora upřednostnit před do jisté míry spekulativním přístupem praktické řešení, přinášející skutečně reálně použitelný produkt. Zde naopak musím ocenit, jakým způsobem se dokázal vypořádat se značnými technickými limity a nabídnout vizuálně čistý, funkční výstup. To se týká jak UI pluginů, tak veškerých prostředků komunikace (logo a další prvky identity, web, demonstrační videa a soc. sítě) – zde se Alex ukazuje jako zkušený autor, který si možná právě nachází svůj charakteristický výtvarný styl (hravý techno-minimalismus) a zkušený designer, který je schopný suverénně produkovat odpovídající potřebné výstupy.

Ačkoli prezentovaný výsledek působí na první dojem až téměř konzervativně, v různých detailech lze cítit lehkost, hravost a nadhled, díky nimž si produkt dle mého názoru najde úspěšně cestu k těm, pro něž byl stvořen. Cením si toho o to víc, o co byla cesta k jeho dosažení klikatá, někdy pomalá a někdy naopak značně dynamická.

Na závěr bych chtěl ocenit Alexe Aoufa za jeho upřímné, hluboké zaujetí, odvahu zkoušet nové věci, a nakonec i za důvěru ve vlastní schopnosti, díky které se dokáže pouštět do nejistých pokusů a nakonec vybalancovat velmi dobrý výsledek. Během celého studia jsem měl možnost vidět, jak se s každým projektem učí a rozvíjí svůj potenciál a bylo mi radostí jej v tom v rámci svých možností podporovat. Teď už mi nezbývá, než mu popřát co nejvíc štěstí na jeho další tvůrčí a životní cestě.

Kontrola plagiátorství byla negativní – systém našel shodu 2 %.

Návrh klasifikace: B

V Uh. Hradišti dne 14. 6. 2025

.....

podpis vedoucího práce

Hlavními hodnoticími kritérii při posuzování diplomové práce jsou:

1. Relevantnost přístupu ke zvolenému tématu, rozsah práce
2. Pochopení problematiky, definování cílů práce a jejich naplnění
3. Úroveň návrhu vlastního řešení (míra originality, inovativnosti, kvalita zpracování)
4. Úroveň textové a dokumentační části (kvalita odborných zdrojů a práce s nimi, jazyková a formální úroveň práce)
5. Kvalita prezentace celého projektu

Zásady pro vypracování diplomové práce

Textová a dokumentační část:

- text v rozsahu 30 – 40 normostran (vlastní text Úvod až Závěr) obsahující popis projektu – rešerše a analýza problematiky (+ obrazové přílohy), definice záměru a cíle, popis postupu, popis výsledného řešení; minimální počet relevantních zdrojů 12, z toho minimálně 6 cizojazyčné
- obrazový obsah dokumentace projektu – skici, nákresy, vizualizace, výsledné řešení v rozsahu 12 stran A4

Praktický tvůrčí výstup:

- prototyp nebo funkční řešení v měřítku 1:1 (případně jiné dle charakteru projektu a konzultace s vedoucím práce)

SZZ / obhajoba DP:

- grafická prezentace v rozsahu minimálně 2,8 m², multimediální prezentace ve formě a rozsahu dle konzultace s vedoucím práce
- autorská grafická úprava textové / dokumentační části – 1 výtisk

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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