



[ATELIER KAREL] ÚPD FAČVUT LS/2018

Prof. Ak. Soch. Marian Karel, MgA. Josef Šafařík, DiS., PhD.

### **POSUDEK K BAKALÁŘSKÉ PRÁCI STUDENTKY ANASTASIE MAZUROVÉ [V-PLAY]**

Téma bakalářské práce studentky Anastasie Mazurové zapadá do koncepčního profilu Atelieru Karel-Šafařík. Téma výkladu formátu rezonuje z našeho pohledu především v kontextu civilizační závislosti dané nadměrnou konzumací multimediálního obsahu a generace, která se stává závislá na displejích, sociálních sítích a virtuálním prostoru. Z našeho pohledu je tedy chvályhodné, že se Anastazie ve svých designérských úvahách soustředí na sociální skupinu, která je nejvíce zranitelná /ovlivnitelná.

Děti jsou snadno manipulovatelné, jejich chápání světa definujeme, jak správně Anastasie zmiňuje v rešerši, v prospěch konzumní optimalizace a usměrnění směrem k masovému chápání reality. Násilná forma sociálního začlenění dítěte, může, především v předškolní věku, vést k psychické nerovnováze. Nevhodná metodika edukace v kombinaci s aktivní účastí pedagoga, který si není vědom zmíněného, vede k prohlubování a cyklení dané problematiky.

Téma je tedy z našeho pohledu perspektivní, aktuální. Anastazie v průběhu semestru předkládá řadu řešení (nejsou dostatečně doložena v předloženém portfoliu BP). Finální varianta se ustálila ve formě variabilní stavebnice, která má u dítěte (3-6 let) prohlubovat a rozvíjet kreativní přístup. Bakalářskou práci V-play hodnotíme jako celek, u kterého by měla, vzhledem k volenému tématu, být akcentována analytická část (mohla by být i výsledným výstupem). Ta je podceněná a nedoložená potřebným rozsahem volené metodiky. Volená forma (formát) stavebnice není z našeho pohledu realizována ku prospěchu řešené problematiky. Problematické mohou být především rozměry jednotlivých segmentů stavebnice. Nelogickým se nám zdá i předem definovaný grafický vzor, který z našeho pohledu působí účelově-prvoplánově (východisko ze stroze formulované výzkumné části projektu není doložené). Očekávali bychom kreativnější, originálnější a volnější přístup směrem k uživateli (inspirativní zdroj v rešerši Montessori....). Negativně hodnotíme strukturu a obsah rešerše (zejména část výzkumu, chybějící syntézu a nedostatečné vyhodnocení...). Je škoda, že se autorka hlouběji nevěnovala otázce umístění produktu. Zajímavý prvek, který je ovšem opomenutý a upozaděn je podložka s rastrem. Zde vidíme potenciál a možný přesah od běžného řešení stavebnic a puzzle...

Bakalářskou práci V-play hodnotíme známkou E (dostatečně).

*J. Šafařík*  
*M. Karel*