

POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Anastasie Mazur

Název bakalářské práce: V-PLAY

Posudek:

Studentka Anastasia Mazur se ve své bakalářské práci zaměřila na vytvoření skládacího systému pro děti v předškolním věku, který by měl podporovat jejich přirozený chtíč po zkoumání a skládání podle jednoduchých tvarů. Alternativní výchova a vzdělání dětí je nyní velmi aktuální téma. Ve společnosti nyní dochází k rozdělení rodičů na dva tábory, kde jedni zůstávají věrní důvěrně známému vzdělávacímu systému a druzí zase vyhledávají nové vzdělávací prvky, které v mnohém podporují více respektující vývoj dítěte podle věku a jejich psychologických a sociálních možností. Navrhovaný produkt designérky podle mě má však místo v obou těchto táborech. Protože svou jednoduchou skládací formou připomíná velmi známou stavebnici „Merkur“ avšak, když se hlouběji podíváme do esence konceptu, který se opírá o volnost použití jednotlivých elementů stavebnice podle fantazie dítěte, V-PLAY by mohl podporovat psychomotorický vývoj dítěte v jeho vlastním tempu bez nátlaku na dosažení určitého cíle. Toto by však mohl zhodnotit pouze specialista na psychomotorický vývoj dítěte či psychologický výzkum zaměřený na užití tohoto skládacího systému v kontrolované cílové skupině. Nicméně, navrhovaný produkt je zaměřený na velmi specifickou cílovou skupinu, která je potřeba důkladně probádat buď díky nastudovaným vědeckým článkům či úzkou spoluprací s psychology zaměřující se na vývoj dítěte. Pozitivně hodnotím, že Anastasia si uvědomuje přehlacenost dnešních dětí a vlastně celé společnosti a snaží se toto reflektovat v jejím jednoduchém designu. Avšak bych v bakalářské práci uvítala, když by se v tomto směru vzdělání dětí opírala více o vědecké články či knihy zaměřené na vývoj dítěte nežli o články z internetu, které velmi často mohou být zkreslené a neobjektivní. Či si studentka mohla vypracovat svůj vlastní prvotní explorativní výzkum mezi rodiči a jejich dětmi a z toho vycházet na podporu konceptu. Nyní vlastně není jasné, jaké přesné potřeby dětí a jejich rodičů vedou k návrhu tohoto produktu. Pozitivně mě překvapilo, že si studentka udělala výzkum ve školce s již prvním konceptem skládacího systému. Avšak v bakalářské práci očekávám jistou systematičnost výzkumu jako např. ověření si s uživateli několik různých variant skládacího systému (různé tvary, obrazce, barvy, materiály apod.) a tedy postupování v návrhu iterativním způsobem. Bohužel cítím, že studentka udělala jeden návrh, ten předložila cílové skupině k ozkoušení a poté se nedozvídám jaké změny zavedla po pozorování skupiny. Bylo by kýžené v práci zařadit např. fotky z výzkumu (pokud to rodiče děti odsouhlasí) – jak děti používají skládací hru, či opsat několik přímých řečí od dětí, kteří interagovaly s prototypem. Co se týče popsání výzkumu s cílovými uživateli v bakalářské práci, i toto je velmi nedostačující a povrchní. Očekávala bych, že studentka popíše použité výzkumné metody, a celý postup výzkumu až do výstupů z výzkumu, které vedly k další iteraci nad návrhem produktu. Nicméně na finálním návrhu oceňuji jednoduchost grafiky, která intuitivně podporuje skládání jednotlivých tvarů dohromady, ale zároveň umožňuje spojování různých elementů k sobě podle fantazie dítěte. Grafický design mi velmi blízce připomíná jednoduchost tvarů z designového směru Bauhaus. Avšak jsem se od studentky dozvěděla, že velmi ráda maluje, a tak bych uvítala, když by do grafiky vložila i kus svého osobitého uměleckého zaměření. Což by vedlo k tomu, že produkt by se stal originálem, který by byl mnohem složitější ke

kopírování, než je tomu doposud. To mě přivádí k mé otázce: **jak by designérka svým návrhem zabránila tomu, aby její design nebyl jednoduše replikovatelný?** Bohužel jsem na jejím celém návrhu nenašla alespoň známky nějakého brand designu, loga či jakéhokoliv uměleckého „podpisu“ designérky, který by právě vytvářel unikátnost produktu a složitější replikovatelnost.

Cítím, že k celé bakalářské práci by se jako jedno z účinných komunikačních médií velmi hodilo video, které by představovalo koncept, návrh finálního produktu a jak si s produktem hrají cíloví uživatelé.

Závěrem, chápu, že studentka není rodilá Češka, avšak by bylo velmi vhodné, když by si bakalářskou práci před odevzdáním nechala zkontrolovat rodilým mluvčím, který by jí pomohl opravit pravopisné chyby. Přece jen bakalářská práce reprezentuje její designérskou práci a bude veřejně dostupná.

Navrhuji studentce za bakalářskou studii udělit známku D.

V Praze dne 14. 6. 2018

jméno oponenta bakalářské práce:

Dominika Potužáková PDEng.

podpis oponenta bakalářské práce:

