

Posudek oponenta bakalářské práce

Jméno a příjmení studenta	David Trojan	
Studijní program	K08178	
Obor/ateliér	Multimedia a design – Prostorová tvorba	
Forma studia	Kombinovaná Akad. rok	2010/2011
Název práce	Prostorová studie počítačového programu pro cvičení kognitivních funkcí dospělých osob po poškození mozku Velký závod aneb Kašparova kráva	
Oponent práce	MgA. Václav Ondroušek	

Bakalářské práce Davida Trojana v sobě spojuje hned několik oborů, které se mohou zdát nezasvěcenému pozorovateli neslučitelnými a vzájemně vzdálenými. Přesto opak je pravdou a při podrobnějším seznámením s danou prací vidíte jejich vzájemnou propojenost. BP tak v sobě spojuje obory lékařské vědy, herní design, prostorovou tvorbu společně s výtvarným řešením. Obsáhlost problematiky oborů, u kterých vznikla potřeba analýzy, před samotnou přípravou studie, hluboce přesáhla možnosti téhle bakalářské práce a svým obsahem bych to spíše viděl jako Diplomovou práci než bakalářskou. Práce je vypracovaná s precizní selekcí, která je nezbytná k uchopení výtvarného úkolu. Ikdyž autor cituje odborné termíny používané v lékařství či herním designu doplňuje je ilustrační příklady, které tak pomáhají i laikům chápat uvedenou odbornou terminologii. Praktická část je tak rozdělena na dvě části, které se vztahují k výše uvedeným oborům a v závěru obou kapitol je zhodnocení, které je v bakalářské práci žádanou složkou a dokladuje schopnost bakaláře vyhodnotit získané poznatky jako vstup do teoretické přípravy svého vlastního výtvarného projektu, ale také vlastních filozofických úvah o této práci. Praktická část pak představuje samotný produkt – a to studii počítačového programu pro cvičení kognitivních funkcí dospělých osob po poškození mozku, která obsahuje detailní rozpracování celého projektu. Naleznu zde samotný princip hry, vstupní parametry a jejich vlastní řešení, jednotlivé levely, které jsou zde rozpracovány jak po stránce „herní“, prostorové tak i terapeutické.

Celá práce na mě působí uceleným a příjemným dojmem, která je situována do období prvorepublikového světa – do doby rozvoje civilního letectví, kdy klientu (hráči) tak dává možnost vžít se do doby, kdy dědeček automobil každý den trhal rekordy na závodních okruzích a aviatika byla stále ještě spíše dobrodružstvím než běžným způsobem přepravy.

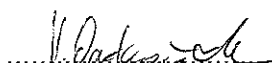
V závěru posudku bych tak chtěl poděkovat Haně Maršíkové, za to, že mi umožnila oponentovat tuhle práci a velký holt vzdávám autorovy, který dokázal připravit velmi kvalitní studii k počítačové hře, která není určena jako zábavní spotřebitelskou hrou, ale měla by fungovat jako terapeutická pomůcka. Celému projektu velmi fandím a byl bych rád, kdyby se podařilo realizovat do zdárného konce.

Mé dvě otázky pro autora jsou:

Přemýšlel jste nad avatarem – ženou?
Jaká je pravděpodobnost realizace celého projektu?
Jaký je trénink kognitivních funkcí bez použití počítače?

Návrh klasifikace A.....

V(e) Zlíně..... dne 6.6.2011.....


.....
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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

* nehodící se škrtněte