

UNIVERZITA TOMÁŠE BATI VE ZLÍNĚ  
Fakulta multimediálních komunikací  
**Ústav produktového designu**

## **Posudek vedoucího teoretické a praktické části bakalářské práce**

Jméno studenta: **Tereza Strausová**

Ak.rok: 2005/06

Vedoucí BP: **prof. akad. soch. Pavel Škarka**

### **Téma BP**

Praktická část: **Stolní společenská hra pro postižené ztrátou zraku**

Teoretická část: Teoretická východiska zdůvodňující navržené řešení a dokumentace procesu tvorby

### **Hodnocení práce**

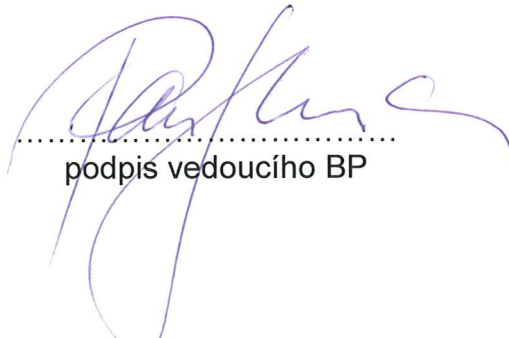
Studentka po důkladném prostudování problematiky postižených ztrátou zraku vycházela ve svém návrhu společenské hry z principu Braillova písma a stolní hry pro vidící Abalone. Návrh nové hry rozvíjí logické a abstraktní myšlení a je vhodnou pomůckou pro nacvičování haptiky. Zde předložené řešení lze považovat za konec určité etapy práce a samotné konečné řešení bude možno dopracovat až na základě praktických zkoušek u uživatelů, které budou mít podstatný vliv na definitivní design herního systému.

Práci doporučuji k obhajobě.

Návrh na klasifikaci teoretické části bakalářské práce: A - výborně

Návrh na klasifikaci praktické části bakalářské práce: B – velmi dobře

Ve Zlíně dne 2. 6. 2006



.....  
podpis vedoucího BP

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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