

Hodnocení vedoucího bakalářské práce – praktická část*

Jméno a příjmení studenta	Eva Šišková		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimédia a design / Digitální design		
Forma studia	Prezenční	Akad. rok	2019/2020
Název práce	Digitální cestopis		
Vedoucí práce	MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.		

Záměr a cíle práce

S trochou nadsázky lze tvrdit, že vybrat definitivní záměr bakalářské práce byl pro Evu Šiškovou pravděpodobně z celého projektu nejnáročnější úkol. Ne proto, že by neměla dostatek zajímavých, atraktivních námětů, ale naopak proto, že díky svým nejrůznějším aktivitám a zájmům nebylo jednoduché zvolit ten jediný. A když už se pro jeden záměr rozhodla, ukázalo se, že svým rozsahem a náročností (mimo jiné kvůli nutnosti součinnosti s několika dalšími subjekty) jej nebylo možné v reálném čase rozpracovat a dokončit. I z tohoto důvodu si vzala oddechový čas a nyní po roce přichází s projektem, který má jasný rámec, odpovídající (tj. časově zvládnutelný) rozsah a zajímavé zadání.

Záměrem autorky je prozkoumat a maximálně využít možnosti, jež v současnosti nabízí tzv. digitální storytelling. Stále ještě relativně nový pojem, který postupně zpřesňuje svoji vlastní definici, je interaktivní formou vyprávění delších obsahů, které nejsme běžně zvyklí v on-line prostředí číst a soustředěně vnímat. Je tak do jisté míry právě reakcí na pomíjivost, přetížení a inflaci instantního sdílení mnoha útržkovitých obsahů skrze sociální sítě. V tomto smyslu bylo dle mého názoru velmi šťastnou volbou sáhnout po tématice osobního cestopisu, který může nabídnout vedle faktických informací především dobrodružství objevování a tedy nečekané situace a silné zážitky. Autorka tak získala bohatý materiál říkající si o atraktivní zpracování.

Postup práce

Jakkoli se může zdát nápad zpracovat zážitky z cest jako velmi jasný, uchopitelný záměr, i zde byla na začátku pouze mlhavá idea. V úvodní fázi tak bylo nutné důkladně si ujasnit, co má interaktivní cestopis čtenáři přinést, jaké možnosti z hlediska pojetí a technologií se nabízí a co z toho vyplývá pro naplánování celého projektu.

Vedle hledání celkové koncepce se tak ukázalo být velkou výzvou zpracování rozsáhlého multimediálního a textového obsahu, který během cesty po Faerských ostrovech nashromáždil přítel autorky Lukáš Koutný. V momentě, kdy se Eva pustila do editorské práce (výběr fotografií a videí, kompilace textu z původních deníkových záznamů zveřejňovaných na sociálních sítích), překročila roli designera a z její bakalářské práce se stal ryze autorský projekt.

Dalším krokem bylo navržení informační architektury s převahou lineárního uspořádání. Po zvážení několika variant bylo vybráno výsledné řešení založené na chronologickém

vyprávění, do nějž jsou na konkrétních místech zasazeny místní starověké legendy. Součástí konečného rozhodnutí také bylo opustit původní myšlenku zpracování celého cestopisu (jež by rozsahem a časovou náročností opět přesáhlo možnosti bakalářské práce), ale zaměřit se o to důkladněji na kompletní zpracování dvou vybraných kapitol.

Veškerý připravený materiál a grafický návrh layoutu bylo následně třeba sestavit a oživit v podobě prototypu věrně simulujícího reálný výsledek. Zde čekala autorku ještě jedna výzva: najít nejvhodnější software, který by jí umožnil přiblížit se co nejvíce vlastní představě. Jelikož se ani jeden ze současných nástrojů neukázal jako ideální, bylo nutné přijmout kompromis a snažit se o dosažení co nejlepšího výsledku i s omezenými možnostmi. Závěrečná fáze projektu pak proběhla ve znamení finalizace všech částí díla a zejména pak animačních prvků a interakcí, které dotváří celkový (uživatelský) zážitek.

Hodnocení

Výsledek úsilí Evy Šiškové dle mého mého názoru jasně mluví sám za sebe a dobře prezentuje schopnosti autorky. Proto bych se v hodnocení projektu rád vyjádřil především ke způsobu, jakým přistoupila nejen k němu, ale jak jsem ji vnímal po celou dobu studia v ateliéru Digitální design.

Jak jsem již zmínil v úvodu, Eva má dar zvědavosti a díky němu široký okruh zájmů (nesedí tak nikdy pouze na jedné židli). Je zvyklá o věcech do hloubky přemýšlet a pokud v nějakém záměru najde smysl, s plnou vážností se do něj pouští. Oceňuju její odhodlanost dosáhnout vždy cíle, který si dává, zároveň však otevřenost naslouchat zpětné vazbě a také schopnost změnit směr, pokud se to ukáže jako rozumná volba. Samostatnost a odpovědnost je u ní samozřejmostí.

Vedle výtvarného citu a nadání dobře zpracovat nejrůznější podněty, ke kterým je vnímavá, má schopnost zvládnout i technické disciplíny (v tomto případě prototypovací nástroj), díky čemuž je výbornou designerkou produkující komplexní, reálné nebo realitě se blížící výstupy.

Díky všem těmto vlastnostem mi bylo radostí Evu Šiškovou vést nejen v případě bakalářské práce, ale po celou dobu jejího studia v ateliéru Digitální design.

Kontrola plagiátorství byla negativní – systém našel shodu 0 %.

Návrh klasifikace A – výborně

V(e) Uherském Hradišti dne 26. 8. 2020

.....
podpis vedoucího práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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

* nehodící se škrtněte