

Hodnocení oponenta diplomové práce

Autor práce	Anna Černá
Studijní program	Multimédia a design
Obor studia/ateliér	Multimédia a design/Design oděvu
Forma studia	prezenční
Akademický rok	2024/2025
Název práce	Phygital
Autor posudku	MgA. David Simon

	Hodnocený parametr	Váha	Hodnocení
1	Naplnění tématu a rozsah práce	30	A
2	Nastavení cílů a metod práce	40	A
3	Úroveň teoretické části práce	50	A
4	Úroveň analytické části práce	50	A
5	Úroveň projektové části práce	50	C
6	Splnění cíle práce	60	B
7	Struktura a logika textu	40	A
8	Kvalita zdrojů a práce s nimi v textu	40	A
9	Inovativnost, kreativita a využitelnost návrhů	30	B
10	Jazyková a formální úroveň práce	30	A
	Návrh hodnocení dle váženého průměru	1,29	B

Na práci lze ocenit (silné stránky):

- TEORETICKÁ ČÁST
 - Velmi mne potěšil přesah práce, který kromě toho jak je vnímána digitální móda dnes, se zabývala až sociologickým zkoumáním lidí a jejich para-sociálních vztahů (někdy až k dystopickým scénářům).
 - Autorka uvedla hned několik obстоjnych příkladů, které hodnotím kladně:
 - rozvoj virtuální módy v "Metaverz"
 - vliv influencerů na "branding" značek (status symboly, tribalismus, "virtue signaling")
 - kreativní a marketingová sebepojetí (avatary, videoherní skiny)
 - vývoj game designu a jeho propletenost s digitální módou (jen tady bych to trochu zkrátil)
 - zmínka 3D programů, které jsou v zábavném průmyslu standardem.
 - velmi mně pobavil potenciál samoobslužných přístrojů, které by plnili funkci návrhářsko-poradno-pokladen (AR displeje v COS - str. 24)

Hodnocení odpovídá stupnici ECTS:

A = 1,00-1,24, B = 1,25-1,50, C = 1,51-2,00, D = 2,01-2,50, E = 2,51-3,00, F = 3,01

- **PRAKTICKÁ ČÁST A PROJEKTOVÁ ČÁST**

- Cením si snahy zkombinovat a zohlednit vliv známe videoherní značky jako je GTA (Grand Theft Auto), což je věcí "charakter artu", s fyzickým módním návrhářstvím, opravdu "phygitalní" přístup.
- S čím se autorka vypořádala dobře, a proto hodnotím kladně:
 - zvolila správnou volbu střihů, inspirovanou urban stylem, který umožňuje dobrou volnost pohybu a pohodlnost, což mi do tématu akční "rpg" hry sedí, ale k moodboardu se vyjádřím později.
 - kreativní volba potisků na oblečení, které jsou sladěné tematicky k urban stylu a honičkám aut.
 - kromě popisu použitých materiálů a textilií, tak i jejich zapracování do celkového užívání outfitu.
 - Výstižné místo pro zvolení fotodokumentace - skvělá práce s modelem.

Výhrady, připomínky a náměty k práci (slabé stránky):

- **PRAKTICKÁ ČÁST A PROJEKTOVÁ ČÁST**

- Mám výhrady ve zvolené barevné paletě, když se jedná o kontext nadcházející hry GTA VI, kde místo působení je teplé klima na Floridě (Miami).
 - je to všechno až moc tmavé! Chybí hravější plážové barvy a nebo alespoň jejich otisk na finálním oděvu.
 - Na to navazuje problém tematické záměny spíš pro sérii her/filmů Rychle a Zběsile nebo nedávno vydané temnější a noční hry, kterou je dystopicko-futuristický Cyberpunk.
 - Monochromní pojetí dominantní pokladové černé barvy pro spodek a vršek mi také nesvědčí (působí někdy nudně až sterilně).
 - Střihy jsou všude super až na dvě výjimky, a to jsou ženské šaty LOOK_03 a LOOK_05, kde spodek nesedí do urban stylu a jen volba materiálu by zachránila zákazníka, abych se v tom na Floridě neupekl a měl dostačující pohyblivost na "gangster" činnost. Lucia by to nedala!
 - Mužská kolekce je trochu smutná, znovu moc velké monochromní pojetí. LOOK_09 by se mi moc líbil, kdyby "baggy" kalhoty jsme nahradili volnějším kraťasy či kiltem.
- Na závěr bych ale podotkl, že toto byl nelehký úkol sladit toliko podnětů dohromady a autorku skončila na uspokojivém místě.

Otázky k obhajobě:

1. Vnímáte tento pokrok v technologiích jako pozitivní vývoj pro módu s mnoha novými odvětvími a možnostmi uplatnění se?
2. Nemáte pocit, že budeme přicházet o "know-how" a "skillu" v tom klasičtějším pojetí návrhářského řemesla?
3. Z hlediska aplikování těchto návrhu, by mě zajímal záměr. Šlo spíš o to vytvořit oblečení, kde cílovka jsou fanoušci hry GTA? Nebo víc pro samotnou herní postavu Lucii, kde by si hráči ve virtuálním šatníku měli možnost obléknout Vaše šaty a ztotožnit se s tím?

V(e) _____, dne

Podpis: _____