



Hodnocení vedoucího bakalářské práce

Jméno a příjmení studenta	Emma Kolčáková		
Studijní program	Multimédia a design		
Specializace/ateliér	Digitální design		
Forma studia	Prezenční	Akad. rok	2024/2025
Název práce	Návrh mobilní aplikace pro vybrané vodní sporty		
Vedoucí práce	MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.		

záměr a cíle práce

Propojení digitálních technologií se sportovním odvětvím, ať už na profesionální nebo rekreační bázi, je již poměrně dlouhou dobu zavedenou praxí. Na trhu mobilních aplikací dnes existuje rozsáhlá nabídka digitálních řešení pro všechny, kdo svůj volný čas naplňují sportem nebo různými podobami fitness. Takto saturovaný trh už může stěží nabídnout něco převratně nového, nabízí se však příležitost vytvářet úžeji specializované aplikace určené pro specifické skupiny sportů či pohybových aktivit.

Emma Kolčáková si pro svůj bakalářský projekt vybrala skupinu vodních sportů, k nimž má velmi blízký vztah – rozhodla se navrhnout aplikaci, která by co nejlépe reflektovala specifické potřeby milovníků surfu a příbuzných vodních sportů. Od začátku bylo cílem autorky vytvoření uživatelsky přívětivého prostředí, které propojí informace o sportovních podmínkách s komunitními funkcemi a umožní uživatelům snadný přístup k důležitým datům i interakci s ostatními. Podle její zkušenosti stávající aplikace takovouto kombinaci prvků neobsahují, ve svém řešení tak vidí příležitost nabídnout inovaci a zajímavou přidanou hodnotu.

pochození problematiky

V první kapitole textové části práce předkládá autorka přehled funkcí typických pro sportovní a fitness aplikace. Jedná se o velmi stručný výčet, jednotlivé funkcionality či typy obsahů by si zasloužily o něco důkladnější rozbor (např. sledování výkonu a motivace k další aktivitě, využití principů gamifikace, zobrazování různých informací formou infografiky).

Hlubší vhled do řešené problematiky poskytuje analýza dvou existujících řešení: aplikace pro vodní sporty Surflife a univerzální sportovní aplikace Strava. Autorka podrobněji rozebírá funkcionality a obsah aplikací, rozvržení informační architektury a vizuální design uživatelského rozhraní. Pozornost věnuje i nedostatkům, které vyplývají z recenzí – jako podstatný poznatek zaznamenává problematiku (zejména pro začátečníky) zobrazování některých informací (směr vln, síla větru apod.).

Důležité poznání potřeb cílové skupiny autorce přináší výzkum potenciálních uživatelů, který zrealizovala formou dotazníkového šetření (zajímavé je zjištění, že téměř 80% dotazovaných žádnou aplikaci v souvislosti s vodními sporty nepoužívá – je zde tedy podle všeho velký potenciál těmto uživatelům něco nabídnout). Na základě výzkumu Emma vytvořila dvě persony, reprezentující hlavní cílové skupiny zamýšlené aplikace: začínajícího a pokročilého surfaře. Je jen škoda, že kromě základního popisu potřeb a očekávání nevzniklo ještě i několik podrobných nejtýpčtějších uživatelských scénářů.

postup práce

Na základě předchozího výzkumu navrhla autorka základní architekturu aplikace, kterou rozpracovala do podrobných wireframů jednotlivých obrazovek. Během několika iterací, kdy se celý prototyp postupně vyvíjel směrem k finální podobě, nasazovala Emma na wireframe první verzi vizuálního designu. Takto připravený prototyp poté prošel uživatelským testováním, které přineslo cenné poznatky a přispělo k vylepšení návrhu směrem k větší intuitivnosti a použitelnosti.

Souběžně s vývojem designu mobilní aplikace probíhaly práce na návrhu značky produktu, počínaje hledáním vhodného názvu a jeho následným převedením do vizuální podoby. Emmě se podařilo nalézt dle mého názoru originální a velmi dobře fungující název, který jde s počátečním písmenem "n" naproti motivu vlny, jenž si autorka naskicovala ještě předtím, než se rozhodla, co bude obsahem její bakalářské práce. Tento grafický prvek předznamenal výsledné vizuální pojetí celé značky Nalu, inspirované „tekutým“ tvaroslovím hippie estetiky, jež je jedním z vizuálních jazyků surfařské subkultury. Výrazné tvarosloví ovlivnilo také výběr písma (Gravity Shift), které se stalo předlohou pro návrh logotypu. Autorka jej však výrazně upravila (zaoblení ostrých rohů), aby si logotyp co nejvíce rozuměl s piktogramem. Takto upravené písmo je pak dále použito i pro marketingové slogany apod., což už může být z etického hlediska sporné (jedná se o nepovolené úpravy existujícího písma, nebo už o nové, autorské písmo?). Návrh loga předznamenal celkové řešení vizuálního stylu značky, další prvky (doplňková písma, barevná paleta, autorské ilustrace) pak autorka dále citlivě rozvíjela do definitivní podoby.

Finální fáze projektu obnášela podrobné dopracování návrhu aplikace do podoby high-end prototypu včetně obrazovek zobrazujících personalizovaný obsah. Nakonec došlo ještě k výraznější změně vizuálního designu rozhraní, kdy se do výsledné podoby propály prvky identity značky. Emma také navrhla vlastní sadu ikon, úvodní část onboarding aplikace oživila rozanimováním ilustrací, které použila i v dalších výstupech marketingové komunikace a jako motivy pro merchandising.

výsledné řešení a hodnocení

Navržená mobilní aplikace Nalu dle mého názoru splňuje cíle, které si Emma na začátku projektu stanovila. Prototyp obsahuje informace a funkcionality, které vyplynuly z výzkumu, celková architektura je logická, ovládání rozhraní je i přes slušnou komplexitu aplikace jednoduché a intuitivní. Komunitní funkce jsou organicky propojeny s obsahem. Kladně hodnotím také vizuální design rozhraní: na rozdíl od mnoha aplikací s instantním GUI vypadá Nalu osobitě, nepřehlédnutelně – věřím, že zvolená estetika cílovou skupinu osloví.

Je jen škoda, že potenciál, který návrh aplikace otevírá, nebyl vyčerpán ještě více. Mám na mysli rozpracování funkcí, které by dále vyšly vstříc potřebám uživatelů a podpořily komunitní rozměr sportování (např. spolujízda na surf spoty; bezpečnost – možnost plánovat nebo vidět v reálném čase, jestli je někdo na daném surf spotu, abych tam nebyl sám). Věřím, že důslednější práce s uživatelskými scénáři by mohla přinést ještě další zajímavé myšlenky. Stejně tak důkladnější studium problematiky infografiky by mohlo přinést poznatky, které by vedly k ještě srozumitelnější vizualizaci potřebných informací (směr vln).

Velmi povedená a originální je podle mne vizuální identita celého brandu Nalu. Všechny její části (piktogram / ikona aplikace a logotyp, použitá písma, barevnost, ilustrace) působí zcela přesvědčivě, zároveň hravě, s nadhledem (jen v některých aplikacích se mi zdají ne vždy ideálně řešené kompozice). Identita má sice retro nádech, ale celkové zpracování nenechává na pochybách, že se jedná o zcela aktuální produkt. Myslím, že právě v této disciplíně je Emma nejsilnější.

Oceňuju její samostatnost a spolehlivost v průběhu celého projektu, který zvládla dotáhnout do posledních detailů, aniž by sama sebe dostala pod časový tlak. Její trpělivost a pečlivost dokazuje detailně zpracovaný prototyp. Je otevřená zpětné vazbě, naslouchá, aktivně se doptává, pokud se potřebuje ujistit v rozhodování (nejvíce jsme konzultovali problematiku informační architektury / UX designu aplikace), získané podněty dokáže zpracovat, díky čemuž výsledné řešení posouvá dál. Tímto projektem Emma ukázala nejen potenciál digitálních technologií – tedy že mohou sloužit ke skutečnému propojování lidí a podpoře komunit – ale také dokázala naplno využít svůj vlastní a všestranný designerský potenciál.

Kontrola plagiátorství byla negativní – systém našel shodu 3 %.

Návrh klasifikace: A

V Uh. Hradišti dne 14. 6. 2025

.....

podpis vedoucího práce

Hlavními hodnoticími kritérii při posuzování bakalářské práce jsou:

1. Relevantnost přístupu ke zvolenému tématu, rozsah práce
2. Pochopení problematiky, definování cílů práce a jejich naplnění
3. Úroveň návrhu vlastního řešení (míra originality, inovativnosti, kvalita zpracování)
4. Úroveň textové a dokumentační části (kvalita odborných zdrojů a práce s nimi, jazyková a formální úroveň práce)
5. Kvalita prezentace celého projektu

Zásady pro vypracování bakalářské práce

Textová a dokumentační část:

- text v rozsahu 20 – 25 normostran (vlastní text Úvod až Závěr) obsahující popis projektu – rešerše a analýza problematiky (+ obrazové přílohy), definice záměru a cíle, popis postupu, popis výsledného řešení; minimální počet relevantních zdrojů 8, z toho minimálně 4 cizojazyčné
- obrazový obsah dokumentace projektu – skici, nákresy, vizualizace, výsledné řešení v rozsahu 12 stran A4

Praktický tvůrčí výstup:

- prototyp nebo funkční řešení v měřítku 1:1 (případně jiné dle charakteru projektu a konzultace s vedoucím práce)

SZZ / obhajoba BP:

- grafická prezentace v rozsahu minimálně 2,8 m², multimediální prezentace ve formě a rozsahu dle konzultace s vedoucím práce
- autorská grafická úprava textové / dokumentační části – 1 výtisk

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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