



Posudek oponenta diplomové práce

Jméno a příjmení studenta	BcA. Eva Múčková
Studijní program	Multimédiá a design
Specializace	Grafický design
Forma studia	prezenční
Akademický rok	2024/2025
Název diplomové práce	Autorský projekt s interaktivními prvky
Oponent diplomové práce	Mgr. art. Livia Kožušková, ArtD.

Predložená diplomová práca študentky Evy Múčkovej predstavuje ambiciózny projekt, ktorý vo svojej realizácii do autorskej knihy *Stínohraní s bubáky – přízraky lidového vyprávění využívá* získané poznatky zo štúdie problematiky, a z podrobných skúmaní. Múčková analyzovala, syntetizovala a kriticky hodnotila získané poznatky. Téma je široká, v súčasnom dizajne stále relevantná, tu interaktivita zohráva čoraz dôležitejšiu úlohu. Autorka sa v teoretickej časti venuje histórii, vývoju a možnostiam využitia analógových interaktívnych prvkov (napr. pop-up knihy, pohyblivé prvky, prelínanie textu a ilustrácií), ako aj typológii interaktivity a jej vplyvu na vnímanie a psychiku užívateľa. Za zmienku stoja podkapitoly ako Pop-up a pohyblivé knihy, Animačné princípy a Digitálne prostredie a pod. Zoznam odbornej literatúry je relevantný, hovorí o širokom zábere autorky v rešeršovaní témy, ktorá zahŕňa rôzne aspekty typografie, dizajnu, interaktívnych médií a moderných technológií (napr. BLAŽEK, Typokniha; RUSH, Multimédia; BRATSKÝ, Interaktivní média; CHEN, Data science). Autorka definuje pojem interaktivita, typy a použitie interaktívnych prvkov v dizajne, ich psychologický vplyv na užívateľa a dáva príklady už zrealizovaných autorských projektov. Múčková od všeobecných definícií postupne prechádza v teórii k spresneniu a to k výberu postáv a ich charakteristík, z ktorých neskôr vyšla do samotných ilustrácií. Za zmienku stojí kapitola Od slovanskej mytológie až po ľudovú rozprávku. Ako sama hovorí, bavia ju témy tajomna, mystifikácie postáv, história a ľudové príbehy, ktoré si ľudia odovzdávali od medzi sebou od rodiny k rodine. Kniha je určená skôr pre deti prvého stupňa ZŠ, autorka upravila jazyk v textoch tak, aby ho prispôbila úrovni a vývojovému štádiu dieťaťa.

Teoretickú časť DP pokladám za štruktúrovanú, logicky usporiadanú, s jasnými cieľmi a definíciami, autorka správne cituje zdroje. Práca sa číta plynule.

Primárnym cieľom študentky Múčkovej bolo vytvoriť konkrétne autorské dielo, ktoré efektívne využije interaktívne princípy. Z obsahu práce je zrejmé, že praktický výstup je zameraný na "České pohádky a pověsti" a využíva techniky ako je "pop-up", "světlo" a "stín", čo nesie prísľub inovatívneho a vizuálne zaujímavého riešenia. V praxi je užívateľské testovanie kľúčové, možno by musela autorka zvážiť aj úpravy a zmeny v dizajne a skladaní knihy práve na základe pilotného projektu testovaného v praxi. Prezentácia v rámci obhajoby by mala jasne demonštrovať, ako interaktívne prvky fungujú a ako obohacujú užívateľskú skúsenosť. Víťané je použitie viacerých zmyslov (vizuálne, hmatové – pri pop-up, možnosť ovplyvniť svetlo/tieň), tento prístup považujem za prínosný. Oceňujem, že autorka ponúka na prezretie aj skice a pracovné kresby, ktoré ma voviedli do jej rozmyšľania. Projekt "Stínohraní s bubáky" je vizuálne veľmi pútavý a konceptuálne inovatívny. Jeho primárny vizuálny jazyk je silne založený

na práci s temnotou, siluetami a interakciou svetla a tieňa, čo dokonale korešponduje s témou ľudových povestí a tajupných bytostí. Ilustrácie sú primárne založené na siluetách a prepracovaných detailoch, ktoré vyniknú v interakcii so svetlom. Aj keď dominuje čierna/tmavá, sú prítomné jemné farebné akcenty alebo farebné podklady, ktoré dodávajú hĺbku a vizuálnu zaujímavosť. Napríklad modrá pri Vodníkovi. Použitá typografia je zvolená vhodne. Na titulnej strane "Stínohraní" je použité výrazné, ale zároveň hravé písmo. V texte je čitateľný, čistý font, ktorý neruší celkový vizuálny dojem. Interaktívny text s radami pre čitateľa je umiestnený prehľadne. Rozloženie strán je premyslené. Každá dvojstrana predstavuje novú scénu pričom vizuálna stránka je dominantná. Tá veľkorysosť umiestnenia ilustrácie na celú dvojstranu je žiadúca. Pop-up princípy sú integrované prirodzene a efektívne do scén. Prispievajú k momentu prekvapenia. Interakcia so svetlom a tieňom: toto je za mňa najsilnejší vizuálny prvok. Knihy sú navrhnuté tak, aby pri presvietení mobilným telefónom odhalili skryté detaily a vytvorili dynamické tieň. Koncept tieňohry je vizuálne veľmi efektívny a originálny, čím kniha presahuje bežné publikácie a ponúka jedinečný zážitok. Je to príklad práce, kde forma dokonale podtrhuje obsah a cieľ (vtiahnutie čitateľa do sveta povestí a hravé objavovanie). Použitá je lepená, šitá väzba určená adresne pre pop-up, aby sa každá dvojstrana dala otvoriť na plocho.

Autorka preukázala nielen dizajnérsku zručnosť v oblasti ilustrácie v spojitosti s typografiou, ale aj inovatívne myslenie v zapojení interaktívnych prvkov.

Otázky:

Ako si predstavujete uvedenie knihy do praxe? Podliehala by ešte úpravám-užívateľskému testovaniu?

Čo by ste po tejto skúsenosti dnes zmenili, ak by ste na to mali čas a priestor?

Závěrečné hodnocení diplomové práce*A - výborně.....

V(e)Zlíně..... dne4. 6. 2025.....

.....
podpis oponenta diplomové práce

* Pro hodnocení použijte tuto stupnici:

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

