



Protokol o hodnocení bakalářské práce

Název práce: Multimediální prezentace firmy

Práci předložil student: Štěpán Kuczman

**Studijní obor a specializace: Multimediální design, specializace
Multimédia**

Hodnocení oponenta práce

Práci hodnotil: MgA. Luděk Černý
(na volné noze)

1. Cíl práce
(a jeho naplnění):

Štěpán Kuczman si jako cíl práce vytýčil tvorbu multimediální prezentace firmy. V rámci realizace své závěrečné práce se mu podařilo tento cíl nejen zdařile naplnit, ale naplnil také cíle, které přesahovaly původní zadání. V průběh tvorby byl konfrontován s technickými problémy, které vyřešil přechodem na pro něj nový multiplatformní vývojářský engine Unity. Tento nástroj ovládl to té míry, že v něm byl schopen vytvořit funkční produkt. Dosáhl tak nejen uskutečnění své závěrečné práce, ale sám pro sebe získal hlubší erudici v oblasti nástrojů pro tvorbu interaktivních multiplatformních aplikací.

2. Technologická specifika
(technická inovace):

V rámci realizace závěrečné práce prokázal Štěpán Kuczman svoji řemeslnou zručnost v široké škále disciplín. Nejen že poskládal jednotlivé prvky do funkční aplikace v prostředí Unity 5.0, ale samotné použité části prezentace, tj. fotografie, ovládací tlačítka, 3D objekty a grafické motivy sám připravil. Fungoval tedy jako fotograf a to včetně postprodukce, dále jako grafický designer, 3D grafik a vývojář interaktivní aplikace. Ke své tvorbě používal profesionální nástroje, již zmíněný engine Unity, dále pak Adobe Photoshop a Autodesk Maya. V rámci realizace také navázal spolupráci se zkušeným vývojářem, který se stal jeho oporou v místech, kde tvorba vyžadovala znalosti klasického programování. Podařilo se mu tak navázat interdisciplinární spolupráci a vyzkoušel si jak týmovou práci, tak i roli projektového vedoucího.

3. Přínos práce pro daný obor

Autor práce ovládl v rámci realizace sofistikované prostředí Unity 5.0, které má velký potenciál ve své multiplatformní povaze. Nabyté dovednosti může Štěpán Kuczman uplatnit nejen v rámci vlastní tvorby, ale mohou posloužit k rozšíření obzorů ostatním umělcům a jako zdroj inspirace při realizaci dalších interaktivních děl.

4. Silné stránky díla

Silnou stránkou díla je jeho emoční poctivost, neboť autor volil téma na základě svého vlastního prožitku. V rámci profesní praxe spolupracoval se společností Lemonade, která se snaží budovat svobodné a inspirativní kreativní prostředí, jež podněcuje tvůrčí síly zaměstnanců na základě pozitivní motivace a ne pomocí restrikcí, tak typických pro korporátního prostředí. Štěpán Kuczman byl touto firemní kulturou pozitivně osloven a přetavil svůj dojem v závěrečnou bakalářskou práci. Ačkoli se jedná o prakticky zaměřené dílo, autorovi se podařilo přinést do tvorby metaforu nazírání na uvedenou firmu v podobě stromu, který roste ze semene, drží v zemi pomocí kořenů, ze kterých vyrůstá kmen nesoucí větve a listy. Strom jako celek je živoucím organismem, který perfektně spolupracuje, aby nesl ovoce. V uvedené metafoře se odhaluje nejenom autorův pohled na zmíněnou společnost, ale též lze vyzorovat schopnost nazírat a interpretovat okolní svět a snahu ve svých kontemplacích pronikat do hloubky věcí a prožitků.

5. Slabé stránky díla

K diskuzi by bylo možné navrhnout způsob ztvárnění ovládacích prvků aplikace, které vykazují určitou vizuální nesoudržnost se zbytkem díla a ne zcela intuitivní systém piktogramů.

6. Hodnocení a navrhovaná známka

(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

Dílo považuji za kvalitní naplnění záměru na vytvoření Multimediální prezentace firmy, rozsah a odbornost bohatě pokrývají požadavky na bakalářské závěrečné práce. Teoretická část kultivovaně a zevrubně pojednává nejen o postupu práce a použitých nástrojích, ale též odkrývá motivaci a inspirační podněty, které autora vedly k výběru tématu a způsobu realizace. Navrhovaná známka: výborně.

Datum:

24.5.2016

Podpis:

