

Oponentura diplomové práce BcA. Vladimír Vilimovský

Můj pohled na Vladimírovu diplomovou práci jsem si rozdělil do dvou samostatných kategorií. Jednotlivé argumenty si v obou kategoriích mohou protiřečit, proto to takto odděluji.

A) Celková koncepce projektu PESA z hlediska potenciálního použití v praxi

Ideu na platformu pro vesmírné agentury chápu a považuji za hodnotnou. Velmi dobře rozumím prvotní motivaci, která Vladimíra k nápadu přivedla. Prezentovaná koncepce, by bezpochyby přinesla řadu benefitů pro studenty, novináře i laickou veřejnost se zájmem o vesmírný výzkum.

Slabinu shledávám v malé atraktivnosti pro vesmírné agentury (ESA, NASA, atd.) jejichž zapojení by bylo nezbytné. Pomínu fakt, že ne každá agentura je sdílná se svým výzkumem směrem k veřejnosti natož v otázce financování. Projekt tohoto rozsahu, musí být od začátku vymyšlen tak, aby v sobě obsahoval mechanismy, jenž by motivovaly participující agentury k aktivní spoluúčasti. Mechanismy, které přinášejí zpětně těmto agenturám nějaký benefit. Proč by agentury vynakládaly čas a úsilí? Crowdfundingová motivace mě osobně nepřijde, pro projekty jenž se pohybují v miliardových řádech, jako dostatečná. Ale třeba se pletu.

Mě osobně by dávala PESA smysl jako platforma, která veřejnosti nabízí možnost se podílet (crowdfunding) a vzdělat. A pro agentury typu ESA, NASA jako nástroj, do kterého když přispějí svými daty, tak zpětně dostanou "něco" co jim dneska chybí nejvíce a co nemohou dostat jinou cestou. Možností je více a Vladimír některé naznačuje. Osobně si umím představit platformu PESA jako nástroj, který umí na základě analýzy dat nabízet jednotlivým teamům napříč agenturami možnost spolupráce, sdílení výsledků, či automatické vyhledání a propojení vědců pracujících na příbuzných projektech. Elegantně by to řešilo současnou situaci, ve které se v různých teamech na několika místech světa dělá izolovaně na stejných úkolech. PESA by tak měla potenciál reálně urychlovat vědecký výzkum a to by byl benefit pro agentury. Vladimírova koncepce PESA platformy toto vše může umožňovat, nicméně to z celku jako takového není dostatečně patrné.

B) Výtvarné a estetické kvality projektu

Vladimír představuje široce rozvětvený a promyšlený vizuální styl. Logo a ostatní "korporátní" prvky na sebe nestrhávají zbytečnou pozornost. Dalo by se námítnout, zda se nedrží Vladimír příliš u země, ale pro agenturu, která má zastřešovat širokou plejádu různorodých organizací, musí být vizuál decetní tak, jak ho Vladimír navrhl.

Vizuál dále obsahuje několik samostatných vizuálních systémů (symboly pro mise, TEC kódy, kolekce ilustrací, grafy, atd.). Právě tyto prvky, více než samotné logo a korporátní grafika, budou určovat vizuál agentury pro veřejnost.

Pod drobnohledem bych vytknul, že "symboly misí" jsou v některých případech příliš komplexní, složité, a vinou toho připomínají "komplexní ilustrace misí", čímž dochází ke zmatení v celkové orientaci nad materiály. V tomhle ohledu bych si představoval poněkud pečlivější a více vyhraněný přístup při tvorbě symbolů.

Naopak bych pochválil systém ilustrací, kde jsou dobře odstupňované jednotlivé kategorie, od výtvarně bohatších "autorských ilustrací", přes již zmíněné "komplexní ilustrace" po vektorové "technické výkresy".

Grafy se mě líbí výtvarně, ve statické podobě jsou možné určité pochybnosti ohledně přehlednosti. Ale je nutné na grafy koukat interaktivní optikou například s ohledem na element času (viz zapojení časové osy atd.).

Nejméně mě po výtvarné a grafické stránce zaujali publikační portfolia a výroční zprávy, ale jde čistě o individuální pohled vkusu. V rámci celku je jejich ztvárnění pochopitelné a rozumím mu, nicméně mě příliš neoslovují.

Vladimírova práce svojí komplexností přesahuje běžný rozsah grafických manuálů.

Je vidět, že autor musel obsahově pojmut detaily a problematiku oboru vesmírných agentur i jeho zájem o tento obor. Mé sympatie si projekt PESA získal a na základě předložených ukázek doporučuji diplomovou práci k obhajobě.

BcA. Lukáš Veverka

Návrh klasifikace: B

V Praze dne 28. 5. 2017

.....

PODPIS