

Protokol o hodnocení

kvalifikační práce

**Název bakalářské práce: INTERAKTIVNÍ PROJEKT**

**Práci předložil student: Marty SEDLÁK**

**Studijní obor a specializace:** Multimediální design, specializace Animovaná a interaktivní tvorba II

**Posudek oponenta práce**

**Práci hodnotil: MgA. Michal Pustějovský**

1. **Cíl práce**

*Cíl bakalářské práce Martyho Sedláka – vytvořit interaktivní sketchbook byl splněn. Výstupem je mobilní aplikace a fyzický sketchbook.*

1. **Stručný komentář hodnotitele**

*Interaktivní dílo autora se skládá ze dvou částí. Tištěný skicák a aplikace pro mobilní telefon. Ve sketchbooku se nachází 10 interaktivních skic z nichž každá má v aplikaci další podobrázky. Autorovi se povedlo výborně skloubit tradiční kresbu se současnou technologií. Pomocí QR kódů dává uživateli možnost oživit kresby animací a dokonce i zvukovou složkou. Marty Sedlák vytvořil funkční prototyp aplikace v programu Figma a poté si zajistil financování pro naprogramování skutečné aplikace. Velmi oceňuji tuto spolupráci která je v dnešní době důležitá pro zdárné dokončování podobných projektů. Práce má podle mého názoru také edukativní přesah, kterým by mohl autor v budoucnu přiblížit tradiční kresbu s animací širší veřejnosti a bude zajímávé sledovat její další vývoj.*

1. **Vyjádření o plagiátorství**

*Toto autorské dílo není plagiátem.*

**4. Navrhovaná známka a případný komentář**

*Výborně*

**Datum: 27. 5. 2022 MgA. Michal Pustějovský**

Tisk oboustranný