

Posudek oponenta diplomové práce

Mici – terapeutická pomůcka

Studentka:	BcA. Aneta Kalousková
Oponent dip. práce:	doc. Ing. Zdeněk Míkovec, Ph.D., FEL, ČVUT

Téma

Cílem diplomové práce bylo hledat možnosti využití průmyslového designu pro téma Design Help, které je dlouhodobě rozvíjeno na Ústavu designu na ČVUT. Studentka se konkrétně zaměřila na problematiku mentálního zdraví a zejména pak na stres a nespavost. Cílovou skupinou jsou mladší bezdětné ženy žijící samy, kde lze očekávat častější výskyt výše zmíněných problémů. Východiskem se pro studentku stal zájem zkoumat, jak sama píše, potenciál haptické odezvy na zvuk.

Řešení

Úvodní rešeršní a analytická práce je vedena s jasnou vizí a dotýká se všech relevantních otázek, které je třeba zodpovědět pro správnou volbu budoucího designu produktu. Vedle průzkumu existujících produktů v dané oblasti, analyzovala studentka techniky ke zvládnání stresu a jako účinnou metodu, kterou se rozhodla podpořit svým produktem si vybrala opakovaný pohyb a hluboké dýchání s nízkou frekvencí. Při analýze poruch spánku se rozhodla využít pozitivního efektu tzv. bílého šumu. Studentka poté nastudovala pozitivní roli zvířat při terapii, ale i komplikace s animoterapií spojené. Na závěr analytické práce se zaměřila na roli plyšových zvířat při terapii. Této problematice se věnovala obzvlášť důkladně a nalézá důležité opěrné body pro svá rozhodnutí ohledně designu.

Důkladná analytická práce umožnila studentce provést vysoce informované a přesvědčivé rozhodnutí o základních principech, na kterých bude budoucí design postaven, a to podpora sluchového vjemu haptickou odezvou. Při hledání argumentů podporujících její rozhodnutí formuluje poměrně příkré, avšak velmi poctivě vyargumentované stanovisko ohledně přehlížené důležitosti haptické interakce, které je shrnuto v jedné z posledních vět této části práce: „Dotýkání se nás přibližuje.“

S touto velmi jasnou představou přistoupila studentka k vlastnímu návrhu – plyšové kočce reagující na fyzický kontakt (hlazení, přivinutí) zvukovou odezvou (vrněním). Vše v tomto návrhu má své jasné místo a funkci v rámci terapie a podporuje vše, co si studentka vytkla během analytické práce. Velice pěkně se při návrhu kočky studentka vypořádala s fenoménem tzv. „údolí podivnosti“ (uncanny valley), který nás varuje před příliš dokonalou podobností umělých stvoření s reálnými tvory. Proti tomu však v případě designu plyšové hračky stojí potřeba podpořit roztomilost designu (tzv. fenomén kawaii). Studentka i tento problém zvládla na velmi vysoké úrovni, kdy na jedné straně zvolila jednoduchou siluetu a rozhodla se neimitovat srst, ale na druhé straně podpořila roztomilost kočky prostřednictvím volitelné decentní výšivky představující kočičí tvář.

Při vlastní tvorbě produktu se studentka nevyhýbala žádné z výrobních fází včetně návrhu a výroby elektroniky, což velice oceňuji a věřím, že to studentce přineslo podstatně hlubší porozumění principům celého designu. Během celého procesu návrhu a výroby studentka systematicky prováděla uživatelské testy, což zcela jistě přispělo k vyspělosti finálního prototypu.

Na závěr bych rád zdůraznil, že tato práce a vzniklý prototyp reprezentuje nejen konkrétní terapeutický artefakt, ale především jakýsi koncept, či platformu pro další možný výzkum role haptiky a zvuku při interakci člověka s produkty. Jisté náznaky můžeme spatřit například i v možnosti použít samotnou hapticko-zvukovou jednotku bez plyšového obalu.

Závěr

K diplomové práci nemám žádné zásadní výhrady.
Práci hodnotím známkou **A (výborně)**.

V Praze dne 7. 9. 2020



doc. Ing. Zdeněk Míkovec, Ph.D.