

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název práce:	Příběh Botiče
Jméno autora:	Bc. Zuzana Ottová ZS2024
Typ práce:	diplomová
Fakulta/ústav:	Fakulta architektury (FA)
Katedra/ústav:	15120 Ústav krajinářské architektury
Vedoucí práce:	doc. Ing. Klára Salzmann, Ph.D.,
Pracoviště vedoucího práce:	Ústav krajinářské architektury

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

Zadání	náročnější
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Cílem práce je navrhnout vizi pro krajinářské řešení údolí Botiče v Praze a koncepční opatření pro naplnění této vize včetně zapojení široké veřejnosti do péče o krajinu formou gamifikace. Navržená opatření cílí na polyfunkčnost krajinných prvků a provázanost jednotlivých funkcí krajiny. Práce navrhuje úpravu hospodaření a využití území s respektem k procesům říční krajiny v duchu trvale udržitelného rozvoje se záměrem podpory přírodní a kulturní hodnoty v území, rozvoje a zachování funkcí říční krajiny, zejména zlepšení retenčních a vsakovacích schopností, a zvýšení prostupnosti krajiny pro člověka i živočichy. Na závěr práce prezentuje možnosti gamifikace a navrhuje způsob, jak uplatnit herní prvky při popularizaci krajiny a možnost, jak podpořit lidi ve vnímání svého okolí.	

Splnění zadání	splněno
<i>Posuďte, zda předložená závěrečná práce splňuje zadání. V komentáři případně uveďte body zadání, které nebyly zcela splněny, nebo zda je práce oproti zadání rozšířena. Nebylo-li zadání zcela splněno, pokuste se posoudit závažnost, dopady a případně i příčiny jednotlivých nedostatků.</i>	
Návrh je vypracovaný na základě detailních analýz a pojmenování komplexu problémů v krajině. Autorka propojuje prvky v krajině, komplexně vystihuje polyfunkční koncepci krajiny s množstvím překrývajících se vrstev i jejich vzájemných vztahů a interakcí. Přidanou hodnotou je snaha o zapojení široké veřejnosti, zejména mládeže formou gamifikace do procesu tvorby a ochrany celého území.	

Aktivita a samostatnost při zpracování práce	A - výborně
<i>Posuďte, zda byl student během řešení aktivní, zda dodržoval dohodnuté termíny, jestli své řešení průběžně konzultoval a zda byl na konzultace dostatečně připraven. Posuďte schopnost studenta samostatně tvůrčí práce.</i>	
Studentka pracovala samostatně pod vedením školitele. Jednotlivé kroky projektu jsme společně pravidelně konzultovali.	

Odborná úroveň	A - výborně
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
Analytická část byla pečlivě zpracována pro širší vztahy, postrádám analýzu veřejných prostranství a pohybu lidí v krajině. Podrobně jsou analyzovány body zájmu pro celé řešené území. Graficky velmi dobře pracovaná mapová část i dílčí schémata – jasné a přehledné grafické vyjádření základních myšlenek a postojů návrhu. Způsob sdělení důležitých myšlenek veřejnosti formou gamifikace, která se zapojením do hry stává významným aktérem péče o krajinu.	

Formální a jazyková úroveň, rozsah práce	A - výborně
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>	
Formální a jazyková úroveň práce je na standardní úrovni.	

Výběr zdrojů, korektnost citací**A - výborně**

Vyjádřete se k aktivitě studenta při získávání a využívání studijních materiálů k řešení závěrečné práce. Charakterizujte výběr pramenů. Posuďte, zda student využil všechny relevantní zdroje. Ověřte, zda jsou všechny převzaté prvky řádně odlišeny od vlastních výsledků a úvah, zda nedošlo k porušení citační etiky a zda jsou bibliografické citace úplné a v souladu s citačními zvyklostmi a normami.

Studentka uvádí použité zdroje, způsob jejich aplikace je správný.

Další komentáře a hodnocení

Vyjádřete se k úrovni dosažených hlavních výsledků závěrečné práce, např. k úrovni teoretických výsledků, nebo k úrovni a funkčnosti technického nebo programového vytvořeného řešení, publikačním výstupům, experimentální zručnosti apod.

Vložte komentář (nepovinné hodnocení).

III. CELKOVÉ HODNOCENÍ A NÁVRH KLASIFIKACE

Shrňte aspekty závěrečné práce, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení.

Práce autorky je inovativní. V principech určuje zásady dalšího rozvoje intenzivně využívané městské krajiny. Tam, kde ostatní projekty končí, v tomto projektu začíná zásadní vrstva – gamifikace. Autorce se povedlo propojit krajinářské snahy zlepšení prostředí s místními obyvateli a návštěvníky území. Práce z LS 2024 byla přepracovaná a doplněna o doporučené části dle zápisu ze SSZ z 11.6.2024.

Předloženou závěrečnou práci hodnotím klasifikačním stupněm **A - výborně**.

Datum: 24.1.2025

Podpis: