

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název práce:	Příběh Botiče
Jméno autora:	Zuzana Ottová
Typ práce:	diplomová
Fakulta/ústav:	Fakulta architektury (FA)
Katedra/ústav:	Ústav zahradní a krajinářské architektury
Oponent práce:	Michal Schwarz
Pracoviště oponenta práce:	RANGHERKA 5 s.r.o.

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

Zadání	náročnější
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Netradiční téma „neprojektového“ zadání, Cíle řešení se ne zcela kryjí s Popisem projektu a jeho výstupů.	

Splnění zadání	splněno s menšími výhradami
<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>	
Z hlediska využití gamifikace pro přiblížení krajiny návštěvníkům lze zadání považovat za splněné. Provázanost analytické i projektové části s částí věnovanou gamifikaci je však spíše tematická než faktická.	

Zvolený postup řešení	správný
<i>Posuďte, zda student zvolil správný postup nebo metody řešení.</i>	
Projektovou část práce -Navržená opatření- je vzhledem k rozlehlosti řešeného území a měřítku návrhu obecně velmi obtížné posoudit, avšak konkrétní detailní řešení se jeví správná. Srozumitelné a jisté správné je pojetí povodí jako nedělitelného celku, zarážející je však nezřetelné rozlišení v přístupu mezi zcela urbanizovanou a (alespoň částečně) volnou krajinou. Z hlediska gamifikace je srozumitelný výběr témat, konkrétní otázky však trpí převahou názorů a domněnek nad konkrétními fakty.	

Odborná úroveň	B - velmi dobře
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
Analytická část je poměrně podrobná, odborně zpracovaná, celkové shrnutí (SWOT) však není dostatečně výstižné. Přiměřenou odbornou úroveň lze vysledovat i v části návrhové, konkrétní řešení ovšem zůstávají na pomezí ideového návrhu. U gamifikační části práce lze chápat větší zaměření na laickou veřejnost, neměla by ale zaměřovat dokazatelná fakta za domněnky, jak tomu u některých „zastavení“ v návrhu je.	

Formální a jazyková úroveň, rozsah práce	C - dobře
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>	
Formální provedení je velmi pečlivé a skrývá se za ním pravděpodobně velké množství práce. Je přínosem, že zvolená grafika koresponduje s tématem, zároveň bohužel velmi zásadně znesnadňuje čitelnost projektu a jeho srozumitelnost.	

Výběr zdrojů, korektnost citací	A - výborně
<i>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.</i>	
Práci se zdroji považují z hlediska výběru a korektnosti za odpovídající.	

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.

Gamifikace krajiny je zajímavé a podnětné téma, důraz na ochranu významných prvků krajiny (povodí) je srozumitelný. Celkově je práce přínosná v částech týkajících se vlastního oboru, výrazně slabší pak v těch, kde se věnuje oborům jiným (např. ekonomie).

III. CELKOVÉ HODNOCENÍ, OTÁZKY K OBHAJOBĚ, NÁVRH KLASIFIKACE

Shrňte aspekty závěrečné práce, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení. Uveďte případné otázky, které by měl student zodpovědět při obhajobě závěrečné práce před komisí.

Předloženou závěrečnou práci hodnotím klasifikačním stupněm **B - velmi dobře.**

Datum: 24.1.2025

Podpis:

