

Posudek diplomové práce: „Hračka pro dítě se zrakovým postižením“ studenta BcA. Tadeáše Ciencialy

Ve své magisterské práci se student Tadeáš Cienciala zabývá hračkou pro děti předškolního věku se zrakovým postižením.

Student si pečlivě a se zájmem nastudoval problematiku zrakového postižení a v analytické části práce vše přehledně a jasně popisuje. V teoretické části práce obrací svoji pozornost na dělení zrakových postižení, vysvětluje pojmy zraková stimulace, zraková kompenzace. Zabývá se speciálními kompenzačními potřebami zrakově postižených dětí, které stimulují hmat i sluch dítěte a to hlavně v oblasti hry a hraček. Nastudoval legislativu v schvalování hraček i současný stav hraček navržených primárně pro zrakově postižené.

Kladně hodnotím, že na počátku své práce kontaktoval organizace, spolky, školy působící v dané oblasti a „vydal se do terénu“, kde uskutečnil výzkum, vedl rozhovory s odborníky i s klienty, později s nimi konzultoval i zkoušel modely a prototypy.

V písemné práci mám drobné výhrady k nesprávným formulacím, které patrně vznikly překlady, avšak tyto znesnadňují porozumění textu.

V diplomové práci dále student popisuje postup a způsob navrhování od náčrtků až k produktu. Můžeme vidět několik navržených variant ve formě skic nebo 3D vizualizací, technických návrhů a 3D tisků. U prototypování vznikaly tištěné varianty, kombinující kontrastní barvy, a to jasně červenou a černou, černou a bílou, žlutou a černou, co má opodstatnění kvůli stimulaci zbytků zraku, a zároveň jsou esteticky velmi působivé. Oceňuji, že Tadeáš vycházel z obvyklého rozměru kostek a rozšířil tak možnost kombinace hry s kostkami mimo základní disk. Velkou výhodou této hračky je kromě haptického, optického i zvukový vjem. Hračka je tak atraktivní, jak pro děti s postižením, tak pro jejich rovesníky bez postižení, co má význam pro jejich integraci.

Na výsledném prototypu se patrně podepsala časová tíseň ve výrobě. To se projevilo například na hraně kostky, kde se potkávají různé textury vyrobené frézováním do masívu dřeva. Vznikají nevzhledné zuby, někde dokonce ne příliš pro děti bezpečné hroty. Tento nedostatek by se dal odstranit při včasných konzultacích s výrobou. Ve zkušebních modelech a prototypech v náhradním materiálu i v 3D vizualizacích, je totiž spojnice vroubkování vizuálně mnohem citlivěji modelovaná. Posouzením v případě výroby by měla projít bezpečnost technických prvků, jejich spojení, upevnění i velikost otvorů.

Pokud se dořeší detaily v materiálu, produkt má potenciál obohatit zatím skromnou nabídku hraček pro děti předškolního věku se zrakovým postižením. Vstup profesionálního designéra do této menšinové oblasti zájmu je velmi přínosný a důležitý a to nejen pro rozvoj jejich kompenzačních smyslů a jemné motoriky. Věřím totiž, že tato hračka děti opravdu zaujme a nadchne. Navrhuji studentovi hodnocení B.

Doplňující otázky:

- Proč jste zvolil dřevo pro výrobu konečného produktu?
- Budete se snažit tento produkt zavést na trh?

