

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název práce:	Outdoorové vybavení, stan, přístřešek
Jméno autora:	Tadeáš Ciencela
Typ práce:	diplomová
Fakulta/ústav:	Fakulta architektury (FA)
Katedra/ústav:	designu
Vedoucí práce:	Filip Streit
Pracoviště vedoucího práce:	Klepněte sem a zadejte text.

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

Zadání	náročnější
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Vložte komentář.	

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>	
Vložte komentář.	

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>	
Vložte komentář.	

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>	
Vložte komentář.	

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

Výběr zdrojů, korektnost citací	Zvolte položku.
<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>	
Vložte komentář.	

Další komentáře a hodnocení	
<i>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.</i>	
Vložte komentář (nepovinné hodnocení).	

III. CELKOVÉ HODNOCENÍ A NÁVRH KLASIFIKACE

Tadeáš si za téma své diplomové práce zvolil hračku pro děti se zrakovým postižením. Cením si jeho odvahy, jelikož si uvědomuji obtížnost celého procesu. Je zapotřebí nastudování spousty materiálů z dané problematiky, provést velké množství konzultací s odborníky a následného testování v reálném prostředí s cílovou skupinou a těmi jsou „dětí“ s nějakým stupněm zrakového hendikepu. K tomu všemu je zapotřebí maximálního necitění, jelikož se jedná o diametrálně jinou věkovou skupinu, než je sám autor.

Tadeáš ke své práci postavil opravdu zodpovědně a nevynechal žádnou podstatnou část tohoto projektu. Vedle rozsáhlých rešerší, načtení odborné literatury, vytvoření dotazníku a získávání zpětných vazeb přímo od dětí, dále oceňuji jasné definování automatických procesů designéra, o kterých se své teoretické části zmiňuje, včetně využívání moderních platforem jako jsou pro například Miro, nebo generátory AI.

Od počátku procesu Tadeáš logicky postupoval v navrhování podle předem zjištěných okolností, kterých nabyl. Jako příklad uvedu jeden z hlavních požadavků, ke kterým v rámci výzkumu dospěl. Tím byla potřeba minimalizovat stres při používání hračky. To znamená, že hra není nijak definována tudíž si s ní žádné dítě nemůže hrát dobře, nebo špatně. Navíc tak docílí širšího věkového spektra potenciálních uživatelů. Cílem hračky a následné hry, je stimulovat hendikepované smysly a zároveň cvičit ty, které do jisté míry nahrazují funkce nedostatečné. Příklad, sluch, díky kterému se lépe orientujete v prostoru. Hmat pro vnímání tvarů a povrchů. Tohoto se Tadeáš od počátku držel a vytvořil pomůcku k hraní která stimuluje kromě zraku také hmat a sluch.

Samotná hračka je založena na jednoduchém principu variování povrchů, díky kterému je následně měněn vytvořený zvuk. Okamžitá zpětná reakce je zde nespornou výhodou. Samotný zvukový efekt je hlavním prvkem hračky a je na něj správně kladen velký důraz. Změna, které si uživatel všimá během otáčení kostek je v dobrém rozsahu. Líbí se mi, že je kladen důraz i na jemnou změnu, která je pro nevidomé znatelněji rozpoznatelná. Oceňuji celkovou jednoduchost konstrukce, použití udržitelného a dobře stárnoucího materiálu, jako je dřevo. Tvarovou kultivovanost a využití kostek, jako hlavního prvku hry, který je blízký každému dítěti a lze si s nimi hrát i samostatně. Výhodou je také relativně jednoduchá výroba pomocí frézování, kdy se frézují dlouhé profily, které se následně porcují na rozměr kostky. Další dvě strany se dodělávají dodatečně což zvyšuje náročnost výroby, ale rozšiřuje množství variant při hře. Navržené barevné rozdělení stran působí vizuálně zajímavě, nicméně se bude jednat v malém nákladu o „drahý“ prvek díky profilovanému povrchu. Také by mě zajímala trvanlivost struktury dřevěných hracích kostek po delším čase používání, ale to je i otázka na použitý materiál a samotnou konstrukci planžety. To vše ukáže až čas.

Toto jsou pouze malé výtky, které je možné do budoucna řešit. Je mi jasné, že na tento projekt je v rámci jednoho semestru pro jeho komplexnost velmi málo času a Tadeáš je spíše na začátku celého vývoje. I tak je to velmi kvalitní ukázka příkladného procesu navrhování s kvalitním výsledkem a přál bych si, aby Tadeáš na tomto projektu nadále pracoval i po jeho obhájení.

Protože dělat „hluk“ je pro většinu dětí přirozené. Přeji všem okolo pevné nervy a Tadeášovi držím palce s dalším vývojem této pomůcky.

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

Datum: 6.6.2023

Podpis: