

Posudek vedoucího diplomové práce

Název: Dětská edukativní hračka

Student: BcA. Bao Nhi Do

Vedoucí diplomové práce: MgA. Jan Jaroš

Práce Nhi odpovídá jak zadaným, tak v průběhu práce vytýčeným cílům. Hračku pro nižší věkovou kategorii dětí 3 až 5 let, u kterých má za cíl prohloubit jemnou motoriku-balanci, postřeh, orientaci a logiku. Vznikla tak kolekce tří her. Jejich předností je ergonomie, modularita a interakce dětí s rodiči. Všechny tři hry mají shodný formát obalu 320x320mm, dále spojený grafickým vizuálem i použitým materiálem.

Modularita u všech her umožňuje vytvářet různá schémata a stupně obtížnosti. Právě složitější varianty předpokládají interakci dospělých při sestavování nových podkladů ke hře (Balance, Orientace) U všech her kvitují volbu přírodního materiálu korku a probarvené MDF – Valchromat. Korkový rámeček bude příjemný a měkký do rukou dítěte, ale zasloužil by si více otupení vnějších hran. Jednak kvůli úchopu, ale také z důvodů menší náchylnosti k poničení. Valchromát je naopak tvrdší a odolný a při dlouhodobějším používání se uplatní jeho materiálové probarvení a nikoli jen povrchové lakování, jako u konkurence. Použití herních modulů zasazených v korkovém rámečku, tak mimo něj je funkční a přirozené. Velmi pozitivní je použití dvoubarevného sendviče a podtrhuje tak oboustrannou funkci jednotlivých prvků a upozorňuje i barvou na případné mylné usazení opačné strany do schématu. Spojované barvy u jednotlivých her nejsou kontrastní a díky pastelovým barvám a přírodním materiálům působí klidně (neřvavě) – harmonicky. Přitom si každá hra zachovává svůj dominantní herní princip a vizualitu. U dětí s nesprávným vnímáním barev může toto barevné řešení působit případné potíže.

Nechci se rozepisovat o jednotlivých hrách. Věřím, že je studentka popíše lépe. V zásadě jsou principy známé a jasné – balance-orientace-symetrie. Síla tohoto konceptu spočívá ve sjednocení, estetické i funkční vyváženosti. Hračky na první pohled působí velmi vizuálně. Právě tato vizualita je velmi blízká jak dětem, tak dospělým. Není divu. Jednotlivé sestavy působí jako abstraktní reliéfy významných umělců. A za soubor „Symetrie“ by se v bílé barvě jistě nestyděl ani Stanislav Kolíbal.

V průběhu práce jsem ocenil díky dobrému načasování a včasné výrobě prototypů jejich testování s dětmi a rodiči. Rovněž konzultace s pedagogy byla pro práci přínosem. Odhalily některá úskalí a věci, které bylo u stávajících modelů možné ve finálních verzích vylepšit.

I přesto se nakonec ve vybraných variantách objevily nedořešené problémy. Jedná se o sjednocení velikostí kuliček pro hry na principech balance a orientace, kde jsou díky hrubosti drážek použity dvě velikosti. Jednak jsou malé kuličky dost drobné a je vůbec otázkou, zda by tyto velikosti prošly u „normařů - ČSN“. U „balance“ bych nakonec uvítal více předělů v přímých drahách, aby cesta kuličky nebyla tak „přímočará“. Zároveň by ale tato úprava omezila plynulost hry, když si děti sestavují cesty z jednotlivých segmentů mimo rámečky. Rovněž by bylo na zvážení nezredukovat o jednu vrstvu - okružní a na její úkor rozšířit drážky u obou obtížností na stejnou sílu a jednu velikost kuličky.

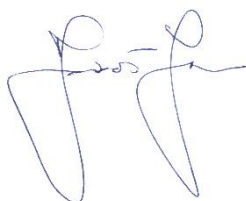
U modelu symetrie by pak bylo i zajímavé nahradit vzor/ průřez a la cimbuří, vzorem/průřezem cikcak. Přičemž podotýkám že se mi i stávající řešení líbí.

Práci hodnotím jako velmi kvalitní, jak po teoretické, tak po praktické stránce. Písemná část je zpracovaná přehledně. Velký prostor je pak věnován testování a obrazové dokumentaci. Samotná kolekce her je pak špičkově zpracovaná a na vysoké vizuální úrovni.

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnotit písmenem **A**.

MgA. Jan Jaroš

Vedoucí diplomové práce

A handwritten signature in blue ink, consisting of stylized, overlapping loops and lines, likely representing the name Jan Jaroš.