

Fakulta architektury ČVUT v Praze

letní semestr 2024/25

bakalářská práce – posudek vedoucího práce

název bakalářské práce: *Design Help – Edukativní hra o závislostech*

autor / autorka: Tereza Novotná

ateliér: Karel, Ústav designu

vedoucí bakalářské práce: Prof.Ak.Soch.Marian Karel

odborný asistent / odborná asistentka: Doc.MgA.Josef Šafařík,Ph.D

Shrnutí zadání

Cílem bakalářské práce je návrh edukativní hry zaměřené na prevenci závislostí u mladých uživatelů. Autorka zvolila formát interaktivního média s důrazem na výtvarnou stylizaci a herní scénář, s cílem přiblížit téma atraktivní a srozumitelnou formou.

Slovní zhodnocení

Bakalářská práce Terezy Novotné představuje pokus o mezioborové propojení designu, edukace a společensky angažovaného obsahu prostřednictvím formátu edukativní hry. Téma závislostí, zvláště ve vztahu k mladé generaci, je nejen aktuální, ale i relevantní z hlediska společenské odpovědnosti designéra. Autorka tak volí směr, který má potenciál přesáhnout rámec běžného grafického nebo produktového návrhu a míří ke konceptu služby – *designu jako intervenčního nástroje*.

Z hlediska vizuální stránky práce Tereza potvrzuje své nesporné výtvarné cítění. Stylizace postav, práce s barevností a celkový vizuální jazyk svědčí o její zkušenosti s grafickým designem. To je bezpochyby silná stránka projektu. Bohužel, tato doména není dostatečně propojena s dalšími, pro úspěch zvoleného formátu nezbytnými vrstvami návrhu – především s interaktivní logikou, strukturou herní mechaniky, UX principy a scénaristickou stavbou.

Zvolený formát edukativní hry je oborově náročný. V rámci produktového designu jej lze chápat jako návrh služby s dlouhodobým dopadem, který kombinuje fyzické a digitální prostředí s cílem ovlivnit lidské chování. Takto ambiciózní cíl ale vyžaduje vysokou míru formální ukotvenosti, mezioborovou spolupráci a precizní dokumentaci vývoje návrhu. Tyto prvky jsou v práci pouze částečně přítomny.

V kontextu bakalářského studia produktového designu postrádá práce jasné vymezení pozice designéra jako autora funkčního systému nebo služby. Projekt by mohl obstát jako silný příklad *designu služeb* s udržitelným společenským dopadem, pokud by byl do větší hloubky domyšlen, provázán s výzkumnou složkou a dotažen ve všech rovinách návrhového procesu – od analýzy přes konceptualizaci až po evaluaci a prototypování.

Formální a grafické zpracování projektu, úplnost

Z pohledu formálního zpracování práce vykazuje text slabiny ve stylistické úrovni a celkové úpravě. Jazyk místy postrádá přesnost, odborné termíny nejsou vždy správně užity nebo vysvětleny. Citační etika je sporná – některé pasáže z odborných a online zdrojů působí jako kompilát bez důsledné interpretace či kontextualizace.

Otázky k obhajobě

1. Jak byste zpětně definovala roli designéra v kontextu návrhu edukativní hry – jde o autora obsahu, struktury, nebo facilitátora změny chování?
 2. Uvažovala jste v rámci návrhu o širším kontextu designu jako služby – například zapojení institucí prevence nebo školní výuky do distribuce výstupu?
-

Závěrečné shrnutí a návrh známky

Práce ukazuje výtvarný talent autorky a zájem o aktuální společenská témata. Přesto nedosahuje očekávané míry návrhové a formální důslednosti. Projekt zůstává ve fázi náčrtu s potenciálem do budoucna.

Navrhuji hodnocení **dobře (C)**.

V Praze dne: 11. 6. 2025

Jméno, příjmení a podpis: Prof.Ak.Soch.Marian Karel