

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY

Posudek oponenta magisterské práce

Jméno a příjmení studenta: **Michaela Havlová**

Název magisterské práce: **Interaktivní prvky v pohádkové knize pro děti a mládež**

Studijní obor: **ČJn-VVn**

Titul, jméno a příjmení oponenta práce: **doc. Lenka Vojtová Vilhelmová, ak. mal.**

Pracoviště a pracovní zařazení: **KVV PF JU, docentka**

Hodnocení magisterské práce

Kritérium hodnocení (označte křížkem)	Stupeň hodnocení				
	stupeň	A	B	C	D
	číselné vyjádření	1	2	3	4
splnění formálních náležitostí kvalifikační práce			x		
vlastní postoje a hodnocení			x		
metodická úroveň zpracování				x	
úroveň práce s odbornou literaturou a rozsah odborných zdrojů				x	
stylistická a jazyková úroveň				x	
odborná úroveň projektové*/výzkumné* části práce teoreticko-projektové*/výzkumné*(A)	-	-	-	-	-
vazba obsahu teoretické části práce na část praktickou **			x		
odborná úroveň technického provedení praktické části práce **			x		
odborná úroveň výtvarně vyjadřovacích prostředků praktické části práce ** (A)			x		
tvůrčí úroveň praktické části práce **			x		
uplatnění práce v praxi / výuce (A)	-	-	-	-	-
Celkové hodnocení magisterské práce			x		

Stručné verbální hodnocení magisterské práce:

Diplomová práce Bc. Michaely Havlové představuje teoreticko- praktickou studii, jejímž primárním cílem je vytvoření dětské knihy s interaktivními prvky a je zároveň hlavním tématem teoretické části. Interaktivní prvky v pohádkové knize pro děti a mládež je název této kvalifikační práce, přičemž se s touto problematikou setkáme až v poslední kapitole teoretické části, jak lze vyčíst ze stránek obsahu, či z úvodní kapitoly a z celého textu. Na tomto základě, lze říci, že je práce disproporčně a nekoncepčně řešená. Kapitola 2. věnovaná pohádkovému žánru, vzniku, vývoji až k pohádkovému názvosloví je v obecné rovině dostatečně zpracovaná, včetně kapitoly 3. se stručným vývojem ilustrace v české knize.

V teoretické části je opominuta široká oblast týkající se tzv. dokončovacích prací, pod kterými bychom našly širokou škálu designových technik, jako jsou výseky, vytlačení, ražby, vtažení, formátování- skládání stránek: francouzský sklad, harmonikový lom apod. funkce knižních forem, které vznikají na samém počátku tvorby a týkají se zvoleného konceptu knihy, ale především interaktivního řešení knižní pohádky. Postrádat můžeme analýzu některých konkrétních interaktivních knižních děl.

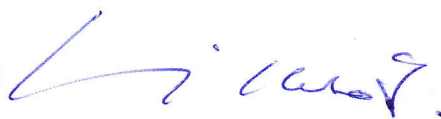
Po formální stránce je možné vytknout drobení textu na krátké kapitoly, které neprospívají plynulosti textu.

Určitá bezradnost s tématem se projevila i ve výtvarné části a poznamenává celou vizuální stránku knihy. Přinejmenším mohla být propracovaná předsádka knihy, kterou můžeme vtáhnout dětského čtenáře do děje a připravit nejen na četbu, ale především na zážitek výtvarný. Vizuální řeč postrádá podmiňovanou imaginaci, která vede ke kreativnímu řešení. Můžeme chválit trpělivost a zaujatost s realizací pohádkové knihy, která po stránce řemeslné má svoje kvality.

Přes všechny zmiňované nedostatky doporučuji k obhajobě a navrhuji známku velmi dobře.

Otázky k obhajobě: ---

Datum a podpis oponenta magisterské práce: 14. 1. 2020



* nehodící se škrtněte

** vyplňuje se pouze u prakticko-teoretických prací

(A) zvýšený podíl na výsledném hodnocení

Klasifikační stupnice

Stupně	Číselné vyjádření	Slovní vyjádření Definice
A	1	VYBORNÝ
<u>B</u>	<u>2</u>	<u>VELMI DOBRÝ</u>
C	3	DOBRÝ
D	4	NEVYHOVĚL