

**Hodnocení vedoucího diplomové práce – teoretická/praktická část\***  
**Hodnocení vedoucího bakalářské práce – teoretická/praktická část\***

<b>Jméno a příjmení studenta</b>	<b>Bc. Oldřich Vojta</b>		
<b>Studijní program</b>	<b>N 8206/Výtvarná umění</b>		
<b>Obor/ateliér</b>	8206T102/Multimedia a design/ateliér Design obuvi		
<b>Forma studia</b>	<b>Prezenční</b>	<b>Akad. rok</b>	<b>2019/2020</b>
<b>Název práce</b>	<b>The Next Step</b>		
<b>Vedoucí práce</b>	<b>Mgr.art. Ivana Kaňovská ArtD.</b>		

Diplomant Oldřich Vojta předkládá k obhajobě svou diplomovou práci s názvem The Next Step, ve které je zkoumanou tématikou aktuální problematika – „nositelná technologie“ – (wearable technology). Tento obor je v současnosti oblastí primárního zájmu jak vědců, tak designérů a odborníků ve sféře módy a stává se vzrušující součástí výzkumu. Poskytuje tak mnoho možností pro kreativní výzkum nejen v oblasti oděvního designu, oceňuji tedy výběr zvoleného tématu, ale také jeho obtížnost z důvodu absence citované literatury v českém jazyce. Zde student prokazuje svoji schopnost orientace v cizojazyčných pramenech.

Teoretická část práce je rozdělena do 4 ucelených kapitol, ve kterých diplomant čtivým způsobem nastiňuje pronikání technologického pokroku, přesněji „tvrdé“ technologie do měkkých textilních struktur. Zejména 2. kapitola: *Význam využití elektricky vodivých spojů a senzorů v textilu a oděvech* mapuje celý výčet inteligentních oděvů, které se prostřednictvím pokročilých textilních struktur stávají prostředky pro integraci elektronických součástí s možností napojení na externí systém umělé inteligence. Ve třetí kapitole: *Revoluce jménem projekt Jacquard* tak diplomant velmi dobře nastiňuje, jak oděv, který nese funkci elektronického zařízení se schopností IT komunikace, přenést do reálné výrobní praxe. Oděv se tak dostává do zcela nové polohy „interaktivního komunikačního prostředku“ ve světě umělé inteligence.

Teoretická část se tak stává relevantním podkladem pro vytvoření např. skript pro posluchače textilního a oděvního designu v této aktuální tématice, kde literatura v českém jazyce doslova absentuje.

Teoretická část práce se stává logickým odrazovým můstkem pro vytvoření praktické části práce, tj. funkčního prototypu obuvi s inteligentní schopností - tj. měření vlhkosti a teploty ve vnitřní části obuvi- během jejího používání. Integrace funkčního hardwaru do obuvi a následný vývoj softwaru a aplikace na míru řadí tento prototyp obuvi skutečně k projektům, které můžeme označit za „smart“.

Vývoj takového prototypu vyžaduje propojování specialistů několika profesí, kde diplomant prokazuje schopnost komunikace si takový mezioborový tým v rámci projektu vytvořit. K velké škodě DP nedošlo ke spolupráci s konkrétní firmou, v tomto případě zmiňovanou firmou Miomove. Spolupráce s praxí vždy vnáší do diplomového projektu reálný rozměr a schopnost životaschopnosti produktu na trhu. V tomto případě vývoje prototypu doslova „na školní půdě“ zůstává celý praktický projekt pouze ve fázi školního experimentu, což je

bohužel jeho slabinou. Bylo by proto přínosné hledat další možnosti spolupráce s reálnými firmami nebo vývojářskými studií a celý projekt smart obuvi přenést do reálné praxe.

V praktické části práce velmi oceňuji nadšení pro 3D technologie, jmenovitě 3D scanování, 3D modelování, 3D tisk i následnou postprodukci, které jsou dnes již nedílnou součástí výčtu schopností mladého designéra, který se uchází o praxi.

Diplomová práce studenta Oldřicha Vojty je projektem experimentálního charakteru, kdy kritérium hodnocení zaměřuji na celkový vývoj a proces práce, studentovo odhodlání a chuť pustit se do tak náročného zadání, proto navrhuji a hodnotím známkou B.

Návrh klasifikace .....**B**.....

V(e) .....Praze ..... dne .....21.8.2020.....

.....  
podpis vedoucího práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

A - výborně	<b>B - velmi dobře</b>	C - dobře	D - uspokojivě	E - dostatečně	F - nedostatečně
-------------	------------------------	-----------	----------------	----------------	------------------

---

\* nehodící se škrtněte