

Protokol o hodnocení

Diplomové práce

Název práce: Vázne zub – Příběh sochaře

Práci předložil student: Martin Polák

Studijní obor: Výtvarná výchova a kultura se zaměřením na vzdělávání

Posudek vedoucího práce: Prof. Dr. Johannes Kirschenmann

1. Cíl práce

(uved'te, do jaké míry byl naplněn):

Cílem práce je využití rozšířené reality ve výtvarné a pedagogické akční scéně výuky. Ústřední teoretické diskuse jsou doplněny animovaným filmem, který v mnoha dimenzích poskytuje vynikající vizuální příklad pro teoretický diskurz. Zároveň autor rozvíjí diskusi o aktuálních otázkách umělé inteligence a jejím dopadu na vztah člověka a technologie. Dotýká se přitom mnoha komplexních aspektů diferencované mediální pedagogiky. Ve srovnání s tím, čeho bylo dosaženo, zůstává původní cíl vyloženě skromný; cíle je dosaženo vynikajícím způsobem a je doplněn o další aspekty.

2. Obsahové zpracování

(originalita řešení, náročnost, tvůrčí přístup, proporcionalita teoretické a vlastní práce, vhodnost příloh atd.):

Po úvodu autor nejprve uvádí základní definice rozšířené reality a zařazuje ji do mediálních technologií. Dále jsou představena potřebná mediální zařízení. Druhý důraz je kladen na představení základních rysů umělé inteligence. Z hlediska uměleckého vzdělávání je tento aspekt diskutován především z hlediska jeho tvůrčího potenciálu. Následuje diferencovaný výklad digitálního umění, přičemž autor zahrnuje i historický vývoj. Autorovi se v jeho práci daří přehledně strukturovat rozsáhlou komplexnost tématu a zahrnout všechny podstatné ústřední pojmy mediálních technologií a mediální výchovy.

Svůj výklad stále více zaměřuje na rozšířenou realitu a představuje různé varianty. Daří se mu opakovaně propojovat mediálně-teoretické a mediálně-pedagogické aspekty s technickými a praktickými momenty práce s médii na pozadí mimořádně hlubokých praktických zkušeností. Vedle rozšířené reality věnuje autor velkou část práce umělé inteligenci, kterou diskurzivně rozvíjí a nakonec přivádí ke své ústřední otázce generování obrazu ve prospěch virtuálních světů.

Dále jsou podrobně představeny četné příklady rozšířené reality v současných obrazových světech umění a médií. Samostatný oddíl práce je věnován možnostem muzejní pedagogiky v kontextu rozšířené reality. Všechny tyto aspekty pak autorovi slouží jako podklad pro zdůvodnění a strukturování jeho vlastní praktické mediální práce. Opět je zřejmé, že chápe možnosti médií v jejich potenciálu pro kreativní, novou tvorbu.

Od strany 37 následuje vysvětlení jeho animovaného AR filmu "VAZNE ZUB". Opět je zřejmé, že autor staví svou argumentaci na úvodu a důkladně vysvětluje pojmy a postupy v tom nejlepším pedagogickém smyslu. Na tomto základě pak jeho výklady dospívají k tematickému rozhraní umění a biologie, v jehož symbióze na svém příkladu rozvíjí kritické a zároveň dobře srozumitelné vyprávění. Jeho argumentace se stává vysoce aktuální od strany 58, kde zavádí vstupy umělé inteligence do svých mediálních děl. V centru pozornosti stojí software Stabile Diffusion, ale zabývá se i dalšími nástroji umělé inteligence.

Od strany 57 následuje didaktická část, ve které se podrobně a opět historicky odvozeně věnuje využití AR technologií v hodinách výtvarné výchovy. Jako ústřední pedagogický postřeh bych si dovolil citovat jednu větu z jeho práce (s. 58): „Je potřeba, aby se škola stala autoritou na poli rozvíjení žáků nejen coby uživatelů digitální techniky, ale i poučených tvůrců a experimentátorů.“

Pro propojení jeho postulátu se školní praxí následuje psychologie učení a kurikulární návod pro využití rozšířené reality v hodinách výtvarné výchovy. Opět je zřejmé, že autor má již hluboké znalosti o plánování a organizaci výuky. Zvláštní zmínku si zaslouží jeho pedagogický přístup ke konstruktivistickému učení, který umožňuje žákům kromě reprodukčního učení také tvůrčí činnost. Je proto důsledné, že dramaturgie jeho filmu AR je založena na otázkách a hádankách a nediktuje pouhé pokyny.

V závěrečném shrnutí autor kriticky rozebírá svou praktickou práci ve vztahu k teoretickému rámci. Opět postupuje s jasnou strukturou a s přísnými vztahy mezi teorií a praxí. Když na straně 88 uvádí: " Teoretická a praktická část byly robustním podkladem pro sestavování části didaktické.", lze s tímto tvrzením plně souhlasit.

3. Charakteristika a hodnocení formy, technické i řemeslné složky práce

Z předchozích hodnocení práce Martina Poláka je zřejmé, že jeho práce splňuje formální technické a odborné složky na nejvyšší úrovni jak v teoretické, tak v praktické části.

4. Formální náležitosti

(jazykový projev, správnost citace a odkazů na literaturu, grafická úprava, přehlednost členění kapitol, kvalita tabulek, grafů, příloh atd.):

Formální požadavky, pokud jde o jazyk, odkazy, obsaženou grafiku, přehlednou strukturu příloh apod., jsou rovněž splněny na výbornou.

5. Původnost práce

Hodnocené dílo prošlo/~~neprošlo~~* databází Theses v modulu IS/STAG

Datumkontroly: 21. 6. 2023

Datum posouzení: 1.8. 2023

Počet podobných dokumentů: 0

Nejvyšší míra podobnosti: 0%

6. Stručný komentář hodnotitele

(rozsah práce, celkový dojem z práce, silné a slabé stránky, originalita myšlenek a zpracování):

Celkově práce pojednává o rozšířené realitě a začlenění umělé inteligence jako o konkrétních nástrojích výuky umění, které podporují kreativní vizuální práci na velmi vysoké a aktuální úrovni z hlediska mediální teorie a mediální praxe. Působivá je důkladná argumentace, která prozrazuje nesmírné teoretické i praktické znalosti a dovednosti v oblasti digitálních médií. Argumentace i praktická práce svědčí o reflexivním základním postoji a originalitě autora. Jediné, co lze práci vytknout, je překročení požadovaného rozsahu a širší argumentace.

7. Otázky a připomínky na autora práce k bližšímu vysvětlení při obhajobě

(max. 3):

V obhajobě má autor nastínit příklady mediální praktické práce ve škole, v níž jsou běžná digitální média využívána nefunkčně ve smyslu hry s chybou.

8. Navrhovaná známka

(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

Výborně

Datum: 28. 8. 2023

Podpis: Prof. Dr. Johannes Kirschenmann
