

Posudek na bakalářskou práci

Jméno studenta/studentky	Kristýna Krausová
Název práce	Příklady dobré praxe využití rozšířené a virtuální reality v muzeích a galeriích v České republice
Jméno autora/autorky posudku	PhDr. Štěpánka Běhalová, Ph.D.

Dílčí kritéria hodnocení práce:

Kritéria hodnocení	Hodnocení (A – výborně, F – nevyhovující)					
Vymezení teoretických východisek, artikulace cílů práce	A	B	C	D	E	F
Metodologie práce (včetně výzkumného designu)	A	B	C	D	E	F
Přínos výsledků, originalita závěrů, novost	A	B	C	D	E	F
Práce s literaturou	A	B	C	D	E	F
Formální a jazykové náležitosti, citace, srozumitelnost a přehlednost textu, logická výstavba práce	A	B	C	D	E	F

Silné stránky práce z hlediska obsahu:

Autorka zvolila k práci aktuální téma z oblasti prezentace kulturního dědictví paměťových institucí. Využitím adekvátní výzkumné metody dotazníku zajistila reprezentativní, i když z důvodu zatím nepříliš rozšířeného způsobu prezentace kulturního dědictví poměrně omezený počet institucí využívají VR/AR technologie v České republice. U vybraných institucí nadále aplikovala další výzkumnou metodu - polostrukturovaný rozhovor. Pokládané otázky stejně jako znění dotazníku tvoří přílohu práce. Autorka v úvodu vymezuje tři základní cíle práce: zkoumat přínos využití AR/VR reality v určených institucích, definovat překážky implementace a doporučit strategie úspěšné integrace. Nejvýznamnější přínos práce spočívá v nalezení příkladů dobré praxe a popisu jednotlivých projektů včetně jejich úskalí. V tomto ohledu lze závěry práce interpretovat dalším zájemců o využití těchto technologií v oblasti muzeí a galerií.

Slabé stránky práce z hlediska obsahu:

Již ze struktury obsahu teoretické části práce je patrné, že se autorka zabývala pouze krátce teoretickými východisky práce, a to jak potřebnými definicemi z oblasti AR/VR technologií, tak z oblasti paměťových institucí a jejich činnosti v oblasti prezentace kulturního dědictví (prezentace předmětů na výstavách a ve stálých expozicích, edukace a práce s veřejností v oblasti služeb). Přestože excerpovala řadu aktuálních zahraničních pokračujících online zdrojů ke sledovanému tématu, zřejmá je absence základních prací

z oblasti AR/VR technologií i literatury z oboru muzeologie. V tomto ohledu se jedná především o práce z oblasti teorie muzeologie, tištěné výstupy z konferencí Asociace muzeí a galerií ČR (např. sborníky z konferencí Muzeum a změna) nebo o doporučení mezinárodní organizace International Council of Museums (ICOM) zastřešující muzea a muzejní profesionály. Doplnění a upřesnění si vyžaduje také vyhodnocení výzkumu provedeného metodou polostrukturovaného rozhovoru a interpretace a komparace odpovědí u vybraných stěžejních otázek. Z původně zamýšleného vytvoření strategie úspěšné integrace došlo k zařazení krátké kapitoly Pohled z druhé strany, jejíž název nepovažuji vhodný pro tento typ písemného výstupu. Na tuto kapitolu navazuje další nazvaná Doporučení pro instituce. Zde jsou formulovány některé konkrétní body implementace VR/AR technologií, které by bylo vhodné strukturovat a důkladněji odkázat na konkrétní informace získané výzkumem.

Silné stránky práce z hlediska formálních náležitostí:

Práce je přehledně logicky strukturována, bez výrazných pravopisných a stylistických nedostatků, text je pochopitelný a čtivý.

Slabé stránky práce z hlediska formálních náležitostí:

Za diskutabilní považuji použití některých termínů, k nimž patří např. zařazení pojmu „faktor mlhy“ s odkazem na literaturu z roku 1995 nebo patrně překladový termín „konzumace kulturního obsahu“.

Shrnující stanovisko posudku, hodnocení přístupu studenta/studentky k práci:

Vysoká aktuálnost tématu vybraného pro bakalářskou práci spolu se spojením s dalšími technologiemi a nastupujícími možnostmi v oblasti využití umělé inteligence vybízí k detailnějšímu průzkumu využití AR/VR technologií v paměťových institucích. Předložená práce a její závěry tak otevírají prostor pro detailnější zkoumání problematiky a formulování přehledné strategie zavádění technologií. Lze konstatovat, že bakalářská práce Kristýny Krausové splňuje nároky kladené na tento typ kvalifikačních prací. Vzhledem k výše uvedeným připomínkám navrhuji hodnocení stupněm C.

Otázky směřující k porozumění a obhajobě práce a postupu studenta/studentky:

Co rozumíte pod pojmy kulturní dědictví a umění?

Do jakých oblastí se akcentuje prezentace kulturního dědictví v muzeích a galeriích a jaké způsoby prezentace jsou kromě virtuální reality využívány?

Jakým konkrétním způsobem může virtuální realita obohatit prezentaci předmětu?

Zabývala jste se v rámci výzkumu detailněji tvrzením, že využívání virtuální a rozšířené reality může vést k finanční udržitelnosti muzeí a galerií nebo analýzou nákladů a návratnosti investic do VR/AR, o níž v práci hovoříte?

Výsledné hodnocení	A	B	C	D	E	F
--------------------	---	---	---	---	---	---

Vypracováno dne: 19. srpna 2024

Podpis autora/autorky posudku:

