

Akademický rok 2021/2022

Bakalářská práce – posudek oponenta

Jméno a příjmení studenta: Kateřina Dohnalová

Název práce: Kdo je designér

Slovní hodnocení:

Bakalářská práce se zabývá rolí designéra. Snaží se najít odpovědi na obecné otázky: “Do jaké míry je člověk sám o sobě designérem, kde je hranice, která určuje, kdo a proč je designér a zda není designér každý z nás?”

Práce je velmi přehledně rozdělena do tří částí. První část se zabývá autorčinou motivací k volbě vybraného tématu.

V druhé části autorka prezentuje teoretické východisko, ze kterého vychází při tvorbě změn.

Poslední část se zabývá myšlenkou dalšího rozvoje a použití vzniklého nástroje a nastiňuje směr, kterým by se autorka mohla ubírat v budoucnu.

Přínos práce spatřuji především v aktivním přístupu autorky k řešení problémů, které vnímala v rámci pracovního procesu. Nebála se změnit zavedené systémy a pokusila se digitalizovat zažité procesy (do této chvíle spojené spíše s papírováním), což může být obecně problém, kvůli určité rezistenci vůči technologiím.

Zde vidím velké pozitivum ve využití jednoduchých a dostupných nástrojů. To jednoznačně napomohlo implementaci změn a jejich následné rychlé akceptaci.

Jak zmiňuji výše, líbí se mi, že za použití snadno dostupné technologie, která funguje napříč operačními systémy a zařízeními, vtáhla celý tým do procesu tvorby změn a podařilo se jí tak úspěšně vyřešit otázky, které byly identifikovány jako problematické. Pokud by hned v první fázi byly použity složitější technologie nebo komplexnější nástroje, hrozilo by riziko, že tým kolegů je nebude využívat, protože se s nimi nenaučí dostatečně rychle a intuitivně pracovat.

Chtěla bych také vyzdvihnout, že při zavádění změn autorka využívala princip iterací a zpětných vazeb a díky tomu zapojila do procesu změn i ostatní kolegy. To je z mého pohledu klíčový princip

při implementaci nových procesů nebo produktů, který vede k tomu, že zavedení inovativního řešení bude mít odezvu uživatelů.

V této části vidím i odpověď na hlavní otázku, kterou si autorka pokládá. Tím, že design nového procesu včas představila ostatním kolegům, dala jim prostor zkoušet a testovat první navržené řešení, naslouchala jejich nápadům, a tak je svým způsobem pasovala do role co-designerů. Z mého pohledu tak naplnila hlavní premisu této práce, že designérem a nositelem inovace nutně nemusí být externí profesionál, ale může se jím stát iniciativní a nápaditý pracovník či dokonce celý tým. Zde mám určitou výhradu k teoretickému zpracování. Autorka se ve své práci zaměřila především na využití Kolbova cyklu, ale chybí zde další teoretická východiska. Díky tomuto omezení řeší v rámci re-designu jen ty nejočividnější problémy (nutno podotknout, že úspěšně), ale zapomíná na další rizika či problémy, které může využívání určitých nástrojů přinášet (bezpečnost dat, neomezená práva editace atd.) Proto bych doporučila její přístup rozšířit např. o teorii Design Thinking. Ten je zaměřený na inovaci produktů, služeb a procesů a designérské metody jsou zde využívány výrazně nad rámec užitého designu. V rámci teorie by se dalo rovněž zamyslet nad metodou Kaizen, jakožto přístupem k neustálému zlepšování. Autorka do jisté míry tyto principy ve své práci využila (ať už záměrně, nebo intuitivně a pouze se o nich nezmiňuje), ale pokud by s těmito koncepty více pracovala, mohlo by se jí podařit najít ještě zajímavější a lepší řešení. Omezení teoretických východisek a nepoužívání dalších metod pak může vyústit k nedotaženým řešením problémů.

V tomto kontextu bych ráda vyzdvihla to, že autorčina metoda se osvědčila na re-designu procesu plánování směn nebo například řešení přehledu umělců, designu plakátů a facebookových událostí a je potřeba ocenit, že v těchto případech dosáhla vytyčených cílů a výrazně přispěla k zefektivnění pracovních procesů.

Z mého pohledu je re-design provozní práce v hospodě komplexnější výzva, proto by si zasloužila více teoretického základu, např. užití jedné z výše zmíněných metod. U popsaného řešení pro provoz hospody totiž vidím několik úskalí či rizik, mezi které patří zejména rozhodnutí využít aplikaci dostupnou pouze v prostředí iOS, čímž zužuje použití pouze pro uživatele iOS nebo nezahrnutí do používání aplikace dalšího klíčového člověka, kterým je majitel/vedoucí, i kdyby by

mu měla sloužit pouze jako kontrolní nebo informační kanál. Troufám si říct, že je zde příležitost, nezastavit se jen u řešení dílčích problémů, ale navrhnout dokonce ještě inovativnější systém. K tomu autorka směřuje v závěrečné kapitole své práce, kde nastiňuje úvahu nad jednotným nástrojem, který by mohl být přínosný nejen pro místo, kde aktuálně pracuje, ale i pro další podniky. Její přístup, kdy začíná analýzou a nasloucháním samotným uživatelům je jednoznačně krok správným směrem k tomu, aby se jakýkoli potenciálně nový produkt setkal s odezvou u lidí, kteří by jej měli používat. Autorka se tak opět dostává k otázce, kterou si položila na začátku: „Kdo je designér“. Mně samotné z toho vyplývá odpověď, že to může být i sám budoucí uživatel, pokud je dostatečně iniciativní nebo je do procesu designu včas zapojen. Zde je jednoznačný přínos autorčiny práce, protože se snaží nabourat definici designu jako činnosti určené pouze profesionálům a na konkrétních příkladech a především v praxi dokázala, že design není pouze exkluzivní záležitost odborníků.

Otázky k rozpravě:

Jak autorka vnímá rizika s neomezenými editačními právy a jak by je případně řešila?

Který z re-designovaných procesů považuje autorka za svůj největší úspěch, a který naopak nejvíce oceňují kolegové/uživatelé a proč?

Závěrečné hodnocení:

Práci doporučuji k obhajobě

Návrh klasifikace:

Navržená známka: A

Posudek vypracoval(a):

Mgr. Hana Grulichová Staňková

Datum:

31.5. 2022