

Protokol o hodnocení bakalářské práce

Název práce: KONCEPT POČÍTAČOVÉ HRY S UKÁZKAMI V RÁMCI
INTERAKTIVNÍ WEBOVÉ STRÁNKY

Práci předložila studentka: Barbora HAVRDOVÁ

Studijní obor a specializace:
Multimediální design, specializace Animovaná a interaktivní tvorba

Hodnocení oponenta práce:

Práci hodnotil: prof. akad. mal. Jiří Barta
(u externích hodnotitelů uveďte též kontaktní adresu pracoviště)

1. Cíl práce (a jeho naplnění):

Téma počítačových her, které si pro bakalářskou práci zvolila Barbora Havrdová, je velký otevřený prostor, který v sobě spojuje koncepční myšlení, výtvarný talent a technické schopnosti. Je pochopitelné, že při realizaci tak náročných úkolů se autoři setkávají s nečekanými problémy, které pak musí sami vyřešit a je proto třeba ocenit každý projekt, který dojde do cíle bez větších komplikací. Z tohoto hlediska je práce Bány Havrdové přesvědčivá a cíl byl naplněn.

2. Technologická specifika (technická inovace):

Přestože práce po technické stránce není inovativní, je jistě dobré, že autorka zvládla vyřešit řadu technických detailů, které společně s navrženým konceptem a herním designem slibují fungující hru.

3. Přínos práce pro daný obor

V rychle se rozvíjejícím oboru počítačových her je těžké překvapit něčím novým a neobvyklým, co by mělo umělecké kvality a zároveň i komerční úspěch. Úspěchy tvůrčího týmu *Amanita design* se často neopakují a ani v případě autorky hry Kvest – Bány Havrdové, nelze očekávat něco podobného. Práce je přínosná především pro autorku samotnou a možná časem, pokud bude v tomto oboru pracovat, mohou být její zkušenosti užitečné při realizaci nové a třeba i originální autorské

1. Silné stránky díla

Práce je přehledně zpracována. Koncepce a herní plán je rozveden do podrobností. Obrazové materiály i teoretická část, která popisuje proces realizace, je napsána přesvědčivě.

2. Slabé stránky díla

Grafika hry vychází z manýristického designu konvenčních počítačových her a po této stránce jistě nepřekvapuje a nevybočuje z běžného průměru. Do jaké míry se od main streamu liší a do jaké míry jej kopíruje, to je spíše otázka pro odborníka a hráče WarCraftu a her podobného typu.

Takové výtvarné řešení je jistě dobrým znamením pro komerční sféru, ale ne pro ateliér animace, kde je šance rozšířit a kultivovat svůj výtvarný styl, kde je možné experimentovat s humorem a fantazií a tím objevovat nové cesty a posouvat obor správným směrem.

V příložených materiálech chybí kresby a skici z procesu přípravy a vzhledem k tomu, že práce byla jen velmi málo konzultována a jednotlivé charaktery spíše kopírují design animovaných velkofilmů nebo známých počítačových her, lze o originalitě práce pochybovat.

3. Hodnocení a navrhovaná známka

(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

Dobře

Datum:

4. 5. 2015

Podpis:



*) Nehodící se škrtněte

Pozn.: Při nedostatku místa přiložte nový list

Tisk oboustranný