



## Protokol o hodnocení diplomové práce

**Název práce: Swappie – hra pro tablety a mobilní telefony**

**Práci předložil(a) student(ka): BcA. Tomáš Urbánek**

**Studijní obor a specializace: Intermediální tvorba, specializace  
Animovaná a interaktivní tvorba**

**Hodnocení vedoucího práce:**

**Práci hodnotil(a): prof. akad. mal. Jiří Barta**

(u externích hodnotitelů uveďte též kontaktní adresu pracoviště)

**1. Cíl práce**  
(a jeho naplnění):

Hra „SWAPPIE“ Tomáše Urbánka dokazuje, že žánr počítačových her nabízí širokou škálu výtvarných, dramaturgických a technických možností, pokud se vyhneme *mainstreamovému* klišé.

Nebarevná animace geometrických tvarů v *abstraktních prostorech*, je na první pohled spíše *hlavolamem*. Svým rafinovaným designem připomíná grafiku mystických symbolů s tajemnou logikou a záhadným motivem a už jenom to znamená, že hru nelze přehlédnout, kdyby v obchodě ležela na pultě mezi ostatními pestrobarevnými DVD. Černá krychle na obalu není fádňní a prázdný motiv, ale probouzí zvědavost. Nahlédneme-li dovnitř, objevíme systém jakýchsi záhadných digitálních zámeků, které je třeba odemknout, abychom se na konci dozvěděli něco překvapivého.

I když překvapení na konci hry zatím jenom znamená, že jsme prošli bludištěm důmyslných překážek, není to zklamání. Věřím, že hra má velký potenciál a čeká na další vylepšení a překvapení.

Teoretická část práce podrobně popisuje systém a vývoj hry, je důsledná a věcná.

Cíl bakalářské práce Tomáše Urbánka byl jistě naplněn.

**1. Technologická specifika**  
(technická inovace):

Vznik počítačové hry je souhra několika uměleckých i technických profesí. Většinou nejde jen o práci výtvarníka, ale i programátora. Vtom smyslu je možné tvrdit, že každá dobrá hra je technicky inovativní, protože vyžaduje originální software vytvořený pro jedno konkrétní dílo.

**2. Přínos práce pro daný obor**

Hra je v podstatě dokončená a po drobných úpravách by mohla jít do distribuce. Podle mého názoru by ale bylo škoda hru opustit v současném stavu. Věřím, že dalšími inovacemi má šanci se stát v oboru výjimečnou a tím pádem i přínosnou.

**3. Silné stránky díla**

K silným stránkám (jednoduchý, ale rafinovaný design, exaktní promyšlená animace a koncepce), bych ještě přidal krásný nápad – použít zvukový záznam Jupiterova měsíce „Io“, který hře dodává iracionální atmosféru. Škoda jen, že temná monotónní a melancholická „hudba“ měsíce, nemá radostnější variantu.

K silným stránkám patří i výstižná a přehledná teoretická práce.

**4. Slabé stránky díla**

Přestože se jednotlivé levely odlišují designem a náročností řešení, působí lineárně a chybí kauzalita, která by provázala jednotlivé stupně a motivovala by hráče pokračovat.

Zvuková stránka ještě není dořešená i když nápad autora – použít další tóny v interakci s animacemi, mi připadá výborný a měl by se realizovat. „Hudba sfér“ – je to, co by v *černé krychli* nemělo chybět.

**5. Hodnocení a navrhovaná známka**  
(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

Výborně

**Datum:**

11. 5. 2016

**Podpis:**

