

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Ústav umění a designu
studijní referát

KOPIE SE SHODUJE S ORIGINÁLEM.
OVĚŘILA STUDIJNÍ REFERENTKA UUD.

Průběh obhajoby bakalářské práce:

Název práce: Redesign user interface a příběhových ilustrací hry Zaklínač

Vedoucí práce: Steker František, Doc. akad. mal., navržená známka: 1

Oponent práce: Dienstbier Jan, MgA., navržená známka:

V úvodu obhajoby byla představena vysokoškolská kvalifikační práce (nejprve formou prezentace na PC a následně formou instalace díla ve výstavním prostoru). Poté byla komise podrobně seznámena s hodnocením vedoucího práce a posudkem oponenta včetně navrhovaného hodnocení. Následně byla komise seznámena s teoretickou částí vysokoškolské kvalifikační práce.

z Steker
Proč práce s rozvojem příběhových ilustrací?
odp. Vzhledem ke původu hry do PC tento jít
doc. Steker: Popracovat na téhle věci měla být
více, kontakt s programátory.
Kladný by měl panna b se Pelc.
odp. Zapracuj na tom.

Členové zkušební komise:

Prof. Ing. arch. Zdeněk Ziegler —

Doc. akad. mal. František Steker *Steker*

Dušan Brozman, M.A. *W*

Prof. akad. mal. Boris Jirků —

akad. mal. Ditta Jiříčková —

Jan Pelc *Pelc*

Jiří Světlík *Světlík*

Klasifikace: **VELMI DOBRĚ**

Datum obhajoby: 13. června 2013

Steker
.....
podpis zkoušejícího