

## Posudek závěrečné bakalářské práce

Jméno autora práce a studijní obor: **Dominik Voborník, Grafická tvorba - multimédia**

Název práce, rok zpracování: **Expagna - desková hra, 2022**

Vedoucí závěrečné práce: **MgA. Petr Hůza**

Oponent závěrečné práce: **Mgr. et Mgr. Klára Zářecká, Ph.D.**

Kritéria hodnocení:	hodnocení (body):
<u>Písemná část:</u>	
1. <b>Téma:</b> míra respektování, odůvodnění případných odchylek od zadaného tématu	0 1 2 3 4 <b>5</b>
2. <b>Struktura práce:</b> logika členění jednotlivých částí	0 1 2 3 <b>4</b> 5
3. <b>Obsah práce a přínos pro obor:</b> kvalita, náročnost a originalita řešení úkolu, splnění cílů práce, autorský přínos	0 1 2 3 <b>4</b> 5
4. <b>Kvalita textu:</b> respektování stanovené normy / rozsahu stylistika a gramatika, úroveň jazykového vyjádření	0 1 2 3 <b>4</b> 5
5. <b>Práce s literaturou:</b> kvalita a kvantita, etika práce s literaturou	0 1 2 <b>3</b> 4 5
<u>Realizace:</u>	
6. <b>Téma:</b> míra respektování, odůvodnění případných odchylek od zadaného tématu	0 1 2 3 4 <b>5</b>
7. <b>Obsah práce:</b> výtvarná kvalita, náročnost a originalita řešení úkolu	0 1 2 <b>3</b> 4 5
8. <b>Forma práce:</b> řemeslná kvalita práce	0 1 2 3 <b>4</b> 5
9. <b>Přínos pro obor:</b> splnění cílů práce, autorský přínos	0 1 2 3 <b>4</b> 5
10. <b>Dokumentace:</b> kvalita, výtvarné dokumentace	0 1 <b>2</b> 3 4 5

Počet bodů: **38**

### Shrnutí a závěr:

Dominik Voborník prostřednictvím své bakalářské práce představuje autorskou deskovou hru "Expagna". Tato hra si klade za cíl rozvíjet strategické a logické myšlení je určena pro 4 hráče ve věku od 8 let. Její herní průběh trvá cca 30 minut.

Nejen pravidla, ale také kompletní grafické řešení obalu, hrací pole, karty s úkoly a hrací figurky, jsou součástí této rozsáhlé práce.

Z mého pohledu by se na celkovém provedení vizuální stránky dalo ještě zapracovat z důvodu případné konkurenceschopnosti na trhu s deskovými hrami. Kvalitu praktické části vidím v technickém provedení a v herních pravidlech.

Teoretická část je věnována stručné historii procesu tvorby hry, herním mechanismům, moderním společenským hrám a kreativnímu myšlení.

Cílem byla snaha pokusit se vytvořit plně funkční kompaktní hru. A to se podařilo.

**Práci doporučuji/nedoporučuji\* k obhajobě a navrhuji hodnocení: C**

Datum: 10.8.2022

**Vedoucí/oponent\* bakalářské práce (\*správnou variantu zvýrazněte)**

**Podpis:**

**Vysvětlivky:** V každé kategorii lze udělit max. 5 bodů. Celkové hodnocení: **A** = 50-46 bodů, **B** = 45-41 bodů, **C** = 40-36 bodů, **D** = 35-31, **E** = 30-26, **F** = 25 a méně, práce je neúspěšná. **V žádném bodě hodnocení nesmí být hodnocení 0, v tom případě je celkové hodnocení F.**

Označte body v jednotlivých kritériích hodnocení (vyznačením příslušné číslice tučně, nebo zaškrtnutím) a doplňte Shrnutí a závěr – doporučený rozsah max. 1 normostrana textu, zdůrazněte hlavní kvality / nedostatky práce. Oponent navrhne dva tematické okruhy nebo dvě otázky k diskusi při obhajobě. Na závěr napište, zda práci doporučujete k obhajobě.

**Vytiskněte, připojte podpis a dopište stupeň celkového hodnocení.** Vlastnoručně podepsaný originál odevzdejte na sekretariátu katedry. Externí vedoucí či oponenti zasílají posudek na sekretariát katedry i v elektronické verzi.